

**AVVISO PUBBLICO A PRESENTARE PROPOSTE PER IL FINANZIAMENTO DI PROGETTI NELL'AMBITO DEL PROGRAMMA DI AZIONE "MEETYOUNGCITIES: SOCIAL INNOVATION E PARTECIPAZIONE PER I GIOVANI DEI COMUNI ITALIANI".**

**PROPOSTA PROGETTUALE**

NOME DEL PROGETTO: **LABOR.comm** – *laboratorio di co-working*

COMUNE CAPOFILA: Comune di Tavagnacco (UD)

## 1. DATI PROGETTO

- **Nome del Progetto:** LABOR.comm – laboratorio di co-working
- **Comune proponente:** Comune di Tavagnacco (UD)
- **Partner:** ARACON Cooperativa Sociale ONLUS; Ditedi - Distretto delle Tecnologie Digitali; Confartigianato, CNA; Confcommercio; Confesercenti; Banca di Cividale; Associazione giovanile Gli amici di Roby
- **Responsabile di progetto:** Dr.ssa Daniela Bortoli, Responsabile Area Sociale, contratti, cultura del Comune di Tavagnacco, [d.bortoli@comune.tavagnacco.ud.it](mailto:d.bortoli@comune.tavagnacco.ud.it) 0432.577326
- **Importo totale progetto:** € 200.000 (duecentomila/00)
- **Finanziamento richiesto:** € 98.000 pari al 49 % del totale
- **Co-finanziamento locale:** € 102.000 pari al 51 % del totale

## 2. AREA DI INTERVENTO PROGETTUALE

- Welfare*
- Spazi e beni pubblici\****
- Mobilità collettiva e individuale*
- Cultura e turismo*
- Sostenibilità ambientale*

\*L'area di intervento è quella indicata. L'obiettivo è di destinare uno spazio pubblico ad una funzione di co-progettazione e co-working con progetti lavorativi innovativi (a favore dei giovani coinvolti) dedicati alle altre quattro aree: welfare, mobilità collettiva e individuale, cultura e turismo e sostenibilità ambientale.

## 3. CONTESTO

Il **Comune di Tavagnacco**, principale fondatore del **Distretto Tecnologico Digitale** (DITEDI) di rilevanza regionale in Friuli Venezia Giulia, dal 2009 si è distinto per aver proposto iniziative di forte connessione pubblico-privato, sperimentando diverse iniziative e seguendo il modello di sviluppo della *smart city*, con buoni risultati soprattutto nel coinvolgimento delle imprese e dei giovani residenti (16-35), la cui incidenza sulla popolazione residente (circa 15.000 ab.) è del 20 % (circa 3.000 ab.).

In particolare, nel 2012, il Comune ha attivato il progetto **Smart Generation** rivolto ai giovani (17-29 anni) per la realizzazione delle iniziative previste nel Piano d'Azione per l'Energia Sostenibile (PAES) e finalizzate allo sviluppo della *smart community* mediante l'alfabetizzazione digitale, la valorizzazione del territorio e l'autonomia energetica. Inoltre sono stati organizzati i concorsi **Smart people**, con il coinvolgimento di una ventina di famiglie per l'efficientamento energetico, e **Smart Companies**, che ha coinvolto 153 imprese virtuose al fine di monitorare i consumi energetici delle aziende e attivare gruppi di acquisto di energia verde.

**L'area di bisogno** che si intende soddisfare è l'inclusione sociale e lavorativa dei giovani, visto il livello di disoccupazione giovanile presente anche in questo territorio. Le modalità attraverso cui si intende operare sono il consolidamento di un'operatività di rete tra le imprese e gli altri soggetti pubblici e privati che hanno iniziato ad investire in questi anni in formazione ed innovazione sociale, a partire dai partner di progetto: **il DITEDI**, riconosciuto come Centro di competenza regionale sulle Smart Cities/Smart Land, **e le associazioni di categoria** che rappresentano le circa 1.200 imprese che hanno sede sul territorio.

La creazione di un **laboratorio condiviso di co-working** destinato ai giovani risponderà al **bisogno di protagonismo e di capacitazione auto-impresitoriale**, emersa come urgenza anche nell'osservatorio del Centro di Aggregazione Giovanile gestito dal Comune, e sarà in grado di creare le condizioni per un costante laboratorio di innovazione sociale utile sia per i giovani che per le imprese del territorio.

Un percorso di partenariato pubblico-privato, specificatamente dedicato all'inclusione dei giovani, è già stato avviato nel 2012, attraverso le **Working Experience (WE)** e **Borse Lavoro Giovani (BLG)** in cui il Comune ha investito le proprie risorse per favorire l'inserimento lavorativo nelle aziende del territorio operanti in 2 settori strategici: Green Economy e ICT.

Anche il Centro di Aggregazione Giovanile comunale, dal 2012, ha già dedicato alcuni progetti all'inclusione sociale dei più giovani, grazie al lavoro di **Aracon Cooperativa Sociale Onlus** che ha al suo attivo 20 anni di lavoro nel networking (in tutta la provincia di Udine) finalizzato all'empowerment di comunità ed alla co-progettazione di politiche giovanili innovative e inclusive.

#### **4. FINALITA' E OBIETTIVI SPECIFICI**

##### **Obiettivi generali**

1) Condurre i giovani in un processo partecipativo utile a co-costruire le pre-condizioni necessarie, in termini di consapevolezza, competenze e attivazione di sinergie, per la creazione, in uno spazio messo a disposizione dal Comune, di un **Hub giovanile di co-working** che costituirà l'**innovazione sociale** vera e propria, grazie alla contaminazione creativa fra i diversi talenti ed allo possibile start up di micro-iniziativa imprenditoriali.

2) Far sperimentare ai ragazzi il co-thinking e co-working, attraverso la realizzazione in un contesto laboratoriale di "prototipi", intesi come "strumenti" (es. software) o "progetti innovativi" (es. simulazione di servizi), miranti a facilitare l'**incubazione di idee** (anche imprenditoriali) la cui sede sarà la Hub giovanile.

3) Fare dell'Hub, obiettivo finale della co-progettazione, un **modello di riferimento della smart community** in quanto luogo d'interazione di persone, competenze, idee e spazio fisico allestito per attività ad alto impatto tecnologico-innovativo ispirato e finalizzate ad incrementare la sostenibilità ambientale, l'attrattività economica e l'inclusione sociale di tutto il territorio.

##### **Obiettivi specifici**

1) Mettere i giovani nelle condizioni di mettersi in gioco con le proprie idee nella costruzione di uno **senso di comunità**, condiviso con il Comune e i vari partner coinvolti, e nella **co-gestione di un loro spazio di lavoro**, dove rendere possibile la contaminazione creativa fra diverse professionalità e talenti in favore dell'inclusione sociale.

2) Preparare il terreno sociale, economico e culturale, nella strutturazione di un rapporto stretto tra i giovani e tutti i soggetti coinvolti, affinché il futuro **Hub possa diventare un luogo pulsante di iniziative economiche e culturali**, improntate alla multi-disciplinarietà e alla contaminazione (economia e socialità, cultura e business, formazione e intrattenimento), al fine di facilitare l'incontro tra aspirazioni e necessità di imprese e giovani del territorio o favorire la nascita di start up e nuovi servizi.

3) Realizzare uno spazio di **sharing economy** offrendo al territorio, che attualmente ne è privo, un luogo inclusivo e produttivo di innovazione sociale ed in grado di divenire un esempio di **best practice della sinergia profit-nonprofit** per la creazione di opportunità ed innovazioni lavorative.

**Valore aggiunto:** il networking con esperienze omologhe (in Italia e in Europa); la presenza di stakeholders e associazioni di categoria capaci di coinvolgere reti già attive e produttive; la generazione e accumulazione di capitale sociale e skills a favore dei giovani, con un'azione di trasmissione di valori e prassi di progettazione congiunta (principale risorsa disponibile oggi contro la crisi del sistema) che favoriranno nei giovani il costituirsi di una nuova fiducia nel proprio futuro ed in quello della comunità.

## 5. METODOLOGIA DEL PROCESSO DI PARTECIPAZIONE

### Coinvolgimento

**1) Individuazione e censimento del target (16-35 anni):** attraverso Anagrafe, Centro di Aggregazione Giovanile e Informagiovani comunali.

**2) Invito personale:** il Comune invierà un invito a ogni ragazzo censito per partecipare al progetto, attraverso la compilazione di una scheda, rilevanti dati personali, preferenze tematiche, competenze.

**3) Incentivo:** nell'invito verrà esplicitata la possibilità di venire selezionati per 12 Work Experience (d'ora in poi W.E.) utili a sperimentare i progetti più innovativi.

**4) Kick off meeting:** a domande pervenute, una commissione composta dai partner del progetto selezionerà almeno una trentina di giovani, in giusto equilibrio di genere e di età. I giovani saranno quindi condotti in un percorso di partecipazione a forte impatto emotivo ed esperienziale che sarà presentato nel meeting iniziale aperto a tutta la cittadinanza.

### Fasi del processo

**1) IMMERSIONE - STIMOLAZIONE - OSSERVAZIONE.** Dopo 4 incontri preparatori, i giovani saranno accompagnati in gruppo a visitare **4 contesti utili a sviluppare idee** immergendosi per un giorno in 4 aree di innovazione come ad esempio: la Hub R-Nord di Modena (mobilità); la Impact Hub di Rovereto e Trento (cultura e turismo); la realtà della cooperativa Vedogiovane di Novara (welfare); la Hub di Milano (sostenibilità ambientale). Con l'ausilio di fotocamere, cellulari, disegni/appunti i ragazzi riporteranno successivamente l'esperienza in gruppo con le loro osservazioni individuali.

**2) ISPIRAZIONE - SEQUENZA CREATIVA.** Dopo 4 incontri preparatori, si realizzerà 1 performance in plenaria con l'ausilio di un esperto "creativo", per **assemblare le idee in un "albero delle idee"** (plastico o cartellone) maturate nella fase dell'osservazione condivisa. In altri 2 incontri il creativo, con il coinvolgimento dei vari partner, condurrà la "discussione sotto l'albero" ed offrirà una prima configurazione visiva sia dello spazio del futuro Hub sia delle prime idee innovative emerse in 4 macro-aree (welfare, mobilità collettiva e individuale, cultura e turismo e sostenibilità ambientale).

### **3) MID TERM MEETING:** incontro di **restituzione pubblica del progetto del futuro Hub e delle prime idee innovative** per ciascuna area.

Tutto il **processo partecipativo** mirante a coinvolgere i giovani si svolgerà in uno spazio flessibile e attento alle esigenze dei suoi ospiti, con area relax e area di co-thinking. Il percorso sarà condotto da un facilitatore che userà **tecniche**:

- 1) di facilitazione** nella conduzione degli incontri, per far sperimentare il gusto di una discussione a piccoli gruppi (4 gruppi da 7/8 giovani l'uno);
- 2) per favorire l'attivazione dei giovani** (brainstorming, role playing, ecc.), **la circolazione di idee e informazioni** secondo i principi di contaminazione e sperimentazione di modalità innovative di lavoro;
- 3) di facilitazione operativa**, utili a raccogliere i contenuti e a finalizzare il lavoro in vista di priorità operative.

La quota di budget dedicata a questa macro-fase sarà del 30%.

## **6. MODALITA' DI CO-PROGETTAZIONE**

Assemblati i materiali delle idee emerse nella prima fase, in un documento ufficiale aperto e consultabile, si procederà con:

- 1) 2 laboratori formativi di innovazione sociale** di 4 incontri l'uno per tutti i giovani. Il 1° sulle competenze trasversali e/o sociali (public speaking, gestione dei gruppi, gestione dei progetti, comunicazione 2.0, ecc.); il 2° sugli aspetti tecnici legati alla sostenibilità (business plan, sviluppo di comunità, ecc.);
- 2) l'assegnazione di 4 mentor**, 1 per gruppo-area, con skill specifica nel settore di riferimento, che affiancherà il gruppo attraverso la lettura dell'idee progettuali e la valutazione della congruità della stessa rispetto al mercato e la sua realizzabilità nello spazio Hub;
- 3) la promozione di un "Bando delle idee"** promosso dal Comune e dagli altri partner del progetto al fine di selezionare 12 giovani innovatori sulla base di una griglia di indicatori di impatto sociale oltre che di sostenibilità economica. Indicatori di impatto sociale saranno in primis: generare nuove collaborazioni e reti sul territorio; promuovere prospettive di equità sociale, sostenibilità relazionale e ambientale; capacità di promuovere e riattivare beni comuni e di generare risorse aggiuntive per la comunità; utilizzo delle nuove tecnologie nel miglioramento della qualità della vita e dei servizi in un'ottica di ottimizzazione e risparmio del tempo e delle risorse; capacità di promuovere e attuare principi di uguaglianza, di pari opportunità e di non discriminazione;
- 4) la partecipazione al laboratorio di co-progettazione**, in cui i giovani daranno vita alle proprie idee per il bando ed individueranno insieme le modalità organizzative e gli strumenti necessari a creare il loro futuro spazio Hub;
- 5) la selezione delle idee migliori**, realizzata da un'apposita commissione di valutazione, composta dai partner del progetto ed altre realtà esperte del territorio, premierà i 12 giovani che avranno sviluppato le idee migliori e gli assegnerà una borsa di Work Experience per sviluppare i loro progetti nel futuro laboratorio di co-working all'interno dell'Hub;
- 6) la stesura del piano esecutivo complessivo** dell'Hub, con la definizione delle modalità di allestimento (es. wi-fi, stampanti 3d, etc.) e di gestione degli spazi, in cui lavoreranno i 12 giovani individuati, mettendo così in opera, nella fase successiva, i loro progetti/prototipi innovativi.

Il **Tavolo di regia e co-progettazione**, in collaborazione con l'Osservatorio ANCI sulle Smart Cities, avrà l'obiettivo di guidare tutto il processo, di facilitare la condivisione di strategie e stato di avanzamento del progetto nonché di governare la **comunicazione e pubblicizzazione**, che

vedrà coinvolti soprattutto i giovani, grazie a un piano di **disseminazione on line**, per la realizzazione di uno storytelling dell'intero percorso (facebook, twitter, pinterest ecc.) e **off line**, con corner informativi durante eventi culturali sul territorio e spot autoprodotti dai giovani.

La quota di budget dedicata a questa macro-fase sarà del 30%.

## **7. MECCANISMI DI AVVIO E MESSA A REGIME DELL'INNOVAZIONE INTRODotta**

I 12 giovani innovatori selezionati saranno beneficiari di erogazioni dirette sotto forma di WE finalizzate alla **prototipazione** delle loro idee e saranno guidati dai **4 mentor (1 per area)** e da un lavoro costante di **coaching individuale e di gruppo**.

Il **coach** individuato garantirà l'organizzazione del co-working, il consolidamento delle idee in una prospettiva di equità sociale, sostenibilità relazionale e ambientale e le connessioni tra i vari progetti, si avvarrà di una **griglia di sviluppo** (riportante obiettivi, azioni, attori, tempi, risorse, verifiche) mirante a rinforzare la dimensione della "community di lavoro", a offrire un'azione di orientamento utile a rendere gli interventi coerenti e non frammentati nella loro specializzazione, per restituire uno scenario complessivo dei servizi offerti.

Il ruolo dei **mentor** in questa attività sarà invece quello di stimolare radicamento, messa in rete e costruzione di partnership stabili, primo vero indicatore di impatto sociale, e di coinvolgere aziende/artigiani del territorio in un percorso virtuoso e sperimentale, aiutando i singoli progettisti a definire i business plan, i piani di comunicazione, a pianificare eventuali start up d'impresa.

Il Comune capofila coordinerà il lavoro di allestimento della struttura adibita alla Hub e sosterrà le idee a quel punto prototipate attraverso il **piano esecutivo**, che avrà nello spazio pubblico allestito il contesto di realizzazione e implementazione.

Le associazioni di categoria partner del progetto metteranno a disposizione il percorso già avviato dei FabLab artigianali, coinvolgendo la propria rete di utenti e mettendo a disposizione attrezzature e macchinari utili ai giovani per la prototipazione e collaboreranno con DITEDI nella ricerca di sponsor o aziende interessate a sostenere lo sviluppo delle idee più innovative.

Il **meeting finale** sarà un evento pubblico, multimediale e in diretta streaming da tenersi anche in collegamento con lo spazio Hub da inaugurare, con filmati, foto, interventi da parte delle realtà coinvolte nel progetto ma vedrà anche una performance musicale e la realizzazione di diversi corner dove i giovani potranno raccontare le loro idee in modo colloquiale ai loro coetanei.

La fase conclusiva vedrà comunque la messa in atto di 2 ulteriori steps:

1. la stesura di un **piano di fund raising** (fondi strutturali, fondi regionali, progetti europei) per dare sostenibilità nel tempo al progetto, considerato che l'avvio di questo spazio sarà il centro di future esperienze con le medesime finalità, per volontà del Comune e dei partner di continuare a favorire l'innovazione sociale e territoriale;

2. la stesura di un **regolamento provvisorio** (di un anno) per la gestione della Hub, che permetterà ai partner di individuare e sperimentare un modello di gestione condivisa, in previsione dell'eventuale configurazione di un bando pubblico per la gestione dell'Hub e che terrà conto delle problematiche e delle esigenze organizzative emerse.

La quota di budget dedicata a questa macro-fase sarà del 40%.

## **8. BREVE DESCRIZIONE E RUOLO DEI PARTNERS ALL'INTERNO DEL PROGETTO**

1. **Aracon Cooperativa Sociale Onlus** seguirà tutta la fase del processo partecipativo e svolgerà il ruolo di monitoraggio e tutoraggio per tutta la durata del progetto. L'Associazione nata nel 1997 dall'associazione Aracon Gruppo Polivalente, si occupa dei Progetti Giovani del Comune di Udine e del Centro di Aggregazione Giovanile di Tavagnacco, gestendo in diversi Comuni della provincia di Udine, un lavoro di prevenzione nelle scuole. Nel Comune di Udine in particolare gestisce il servizio Officine Giovani (O.G.G.I.), dedicato alla creatività giovanile. La cooperativa può dunque mettere a disposizione: il patrimonio di reti e contatti derivato dal ventennale radicamento territoriale e il contatto diretto con i giovani del target indicato dal progetto (16-35 anni). Alla luce del know how acquisito nel settore, del radicamento nel territorio e delle partnership regionali e nazionali a cui appartiene la Cooperativa (CNCA, Nova, Rete Politiche Giovanili.it, Libera), il ruolo che la Cooperativa avrà nel progetto sarà quindi quello di regia dell'intero progetto e di alcune attività in particolare.

2. **Il Ditedi**, Distretto delle Tecnologie Digitali con sede a Tavagnacco, è nato nel 2009 e ha tra i soci fondatori proprio il Comune di Tavagnacco. Ente che promuove la cultura digitale e il network tra oltre 130 aziende digitali ed innovative, è riconosciuto dalla Regione FVG come riferimento su tematiche legate alla cultura digitale e nel progetto avrà un ruolo di networking aziendale, per collegare il progetto con le aziende più innovative e per fornire o segnalare i mentor nella fase di co-progettazione.

3. Le associazioni di categoria **Confartigianato, CNA, Confcommercio e Confesercenti** avranno un ruolo di coinvolgimento delle imprese nelle fasi di co-progettazione e di avvio (nell'individuazione dei mentor, nella messa a disposizione di: macchine e spazi utili alla formazione ed ai laboratori, tecniche su settori specifici indicati, di esperienza gestionale, oltre che di).

4. La **Banca di Cividale** sosterrà l'erogazione di facilities, quali strumenti o macchine e strumentazioni tecnologiche utili ai fini dell'allestimento e al rifornimento dello spazio di co-working.

5. **Gli amici di Roby** è un'associazione giovanile del Comune di Tavagnacco attiva nel coinvolgimento dei giovani con finalità sportive e ricreative. Il ruolo dell'associazione nel progetto sarà quello di facilitare il più possibile il coinvolgimento dei giovani e di dare diffusa comunicazione delle varie fasi progettuali realizzate.

## 9. RISULTATI ATTESI

	<b>Risultati attesi</b>	<b>Indicatori quantitativi</b>
<b>1)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Maggior protagonismo giovanile</li> <li>2. Maggiore partecipazione dei giovani alla vita della comunità</li> <li>3. Maggiore inclusione sociale</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. N° dei giovani raggiunti da lettera-invito: almeno 3000</li> <li>2. N° giovani coinvolti come uditori e portatori di interesse: almeno 100</li> <li>3. N° dei giovani che parteciperanno al bando di idee: almeno 40</li> <li>4. N° di animatori locali coinvolti: almeno 5</li> <li>5. N° giovani in disagio sociale coinvolti: almeno 3</li> </ol>
<b>2)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attrazione di un numero sempre maggiore di partner, che si ritroveranno a lavorare insieme su più fronti, dalla</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1)</b> N° partner coinvolti: almeno 9</li> <li><b>2)</b> N° bandi europei consultati: almeno 10</li> <li><b>3)</b> N° di progetti europei redatti e/o presentati</li> </ol>

	<p>realizzazione degli arredi alla partecipazione ai bandi europei; dalla programmazione delle attività all'allestimento di eventi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maggiore attrattività del territorio per i propri abitanti e per le imprese</li> <li>• Realizzazione di uno spazio condiviso e costante per esperienze di co-working giovanile</li> </ul>	<p>nell'arco del progetto: almeno 2</p> <p>4) N° imprese coinvolte: almeno 20</p> <p>5) N° accessi sul sito del Comune e di contatti sui social nelle pagine dedicate al progetto: almeno 500</p> <p>6) N° di giovani utenti all'avvio dello spazio di co-working: almeno 12</p> <p>7) N° di manifestazione di interesse a poter utilizzare lo spazio di co-working in futuro: almeno 15</p>
<b>3)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aumento della coesione sociale, del clima di fiducia e costituzione della "Smart community" di Tavagnacco</li> <li>2. Maggiori relazioni extra territoriali con ad altri comuni italiani ed europei</li> <li>3. Rafforzamento della partnership pubblico-privato</li> <li>4. Costruzione dal basso di processi di innovazione delle imprese con i giovani</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) N° di giovani del Comune che aderiscono all'iniziativa: almeno 30</li> <li>2) N° di prototipi proposti: almeno 20</li> <li>3) N° prototipi finanziati: almeno 4</li> <li>4) N° ragazzi beneficiari di una borsa per Work Experince: 12</li> <li>5) N° di giovani non residenti a Tavagnacco che partecipano al bando e/o frequentano lo spazio di co-working: almeno 8</li> <li>6) N° città coinvolte, tra i viaggi dei ragazzi e le best practice incontrate: almeno 10</li> <li>7) N°di imprese coinvolte: almeno 20</li> <li>8) N° di imprese che chiedono di partecipare e di essere parte attiva nello spazio di co-working: almeno 10</li> </ol>