

**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:

**"Futura Trento. Bene comune. I giovani si prendono cura di spazi urbani - Il  
bello ci salverà "**

COMUNE PROPONENTE CAPOFILA: **Comune di Trento**

## ALLEGATO B – FORMAT PROPOSTA PROGETTUALE

### 1. DATI PROGETTO

- **Nome del Progetto:** “I giovani si prendono cura di spazi urbani - Il bello ci salverà ”
  - **Comune proponente:** COMUNE DI TRENTO
  - **Partner:** (nome ed eventuale ragione sociale)
- The Hub Trentino Sudtirolo Società Cooperativa
- FBK – Fondazione Bruno Kessler
- MUSE – Museo della Scienza
- Associazione Giovani Soci della Cassa Rurale di Trento
- Associazione Orienta
- UISP – Comitato del Trentino
- Arianna Società Cooperativa Sociale
- Taut – Tavolo delle Associazioni Universitarie Trentine
- Liceo delle Scienze Umane ed economico sociale Antonio Rosmini di Trento
  - **Responsabile di progetto:** dott. CLARA CAMPESTRINI [clara\\_campestrini@comune.trento.it](mailto:clara_campestrini@comune.trento.it), 0461-884349.
  - **Importo totale progetto:** € 156.640,00
  - **Finanziamento richiesto:** € 71.381,00 pari al 45,57 % del totale
  - **Co-finanziamento locale:** € 85.259,00 pari al 54,43 % del totale

### 2. AREA DI INTERVENTO PROGETTUALE

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

Nota: nella descrizione di ognuno dei paragrafi successivi, utilizzare al massimo 3.000 battute

### **3. CONTESTO**

Il Comune di Trento si occupa di offrire opportunità e servizi a favore di ragazzi e giovani con un'attenzione particolare all'ascolto dei bisogni emergenti, alla creazione di sinergie con i diversi attori sociali, al sostegno di progettualità che permettano l'acquisizione di competenze trasversali spendibili nel mondo del lavoro e di progettualità “dal basso” a rinforzo dell'inclusione e della partecipazione per contribuire alla formazione di cittadini responsabili.

I giovani appartenenti alla fascia 16-35 anni, residenti a Trento al 31/12/2013 sono 25.875, su un totale di 117.321 abitanti, a cui vanno aggiunti circa 10.000 tra studenti universitari fuori sede e studenti delle scuole superiori provenienti da altri comuni, per un totale di oltre 35.000 giovani considerabili “city users”.

Tratto trasversale ai giovani è la distanza sempre maggiore dalle istituzioni e dal mondo della politica, che talvolta si manifesta in forme di non rispetto delle regole, in quanto non percepite come importanti e significative. Frequenti anche i problemi di conciliazione dei bisogni di aggregazione, espressione e divertimento in fascia serale-notturna dei giovani e dei cittadini residenti in centro città.

Dal dialogo con i giovani emerge con frequenza ed insistenza il bisogno/richiesta di **SPAZI**, percepiti come “**propri**” e finalizzati all'aggregazione nel tempo libero, nei quali possano essere protagonisti, nel ruolo di autori-gestori o fruitori, attraverso varie forme espressive, sportive ed artistiche.

Una forma espressiva, che negli ultimi anni si è molto diffusa, è il graffitismo. Tale pratica, che a Trento non trova modo di manifestarsi se non nel mancato rispetto delle regole, costituisce un problema per la città. Sono infatti numerosi gli arredi urbani e le pareti di edifici pubblici e privati “imbrattati” da tags e scritte che attribuiscono ai luoghi un aspetto di degrado e generano percezione di insicurezza. Una recente esperienza promossa dal Comune, che ha visto giovani writers italiani sfidarsi nel contest “STREET mARTignano”, ha costituito un esempio di come restituire visibilità e legittimità a questa pratica nella sua forma artistico-espressiva e nella sua funzione di recupero estetico di spazi urbani.

Accanto a questa analisi della realtà giovanile, si inseriscono alcuni bisogni attuali espressi dalla collettività nel suo complesso. In particolare la presenza:

- di alcuni spazi **sottoutilizzati**, quali ad esempio il nuovo parco del MUSE, inserito nel quartiere delle Albere, da far vivere culturalmente e socialmente;
- di altri spazi “**imbruttiti**” a causa di tags, scritte, (sottopassi di collegamento obbligato al centro storico), e per l'abbandono di rifiuti o di una non corretta gestione della raccolta differenziata, (studentato di S.Bartolomeo, dove alloggiano circa 850 studenti, provenienti da altre città, indubbio elemento di arricchimento, che porta alcune criticità relative a diverse abitudini nella raccolta differenziata dei rifiuti).

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

Finalità generali del percorso di partecipazione del progetto sono l'attivazione dei giovani, anche di quelli più lontani dalle istituzioni, la co-responsabilizzazione degli stessi nell'attuazione di misure di sostenibilità ambientale e la loro presa in carico di alcuni spazi urbani attraverso forme espressive giovanili legate all'arte e allo sport. L'uso di tecnologie digitali facilitanti la comunicazione e la partecipazione hanno orientato l'Amministrazione verso la sperimentazione di una piattaforma web ad hoc che accompagnerà tutto il processo e che costituirà l'elemento fondamentale per l'attivazione dei giovani nella tutela e gestione dei beni comuni di Trento Smart City.

Queste le finalità generali in sintesi:

- diffondere la cultura della partecipazione del target 16-35 , individualmente o come soggetti collettivi
- sollecitare l'assunzione di responsabilità dei giovani nella cura del bene comune, con un'attenzione alla sostenibilità ambientale
- coinvolgere ragazzi a rischio di esclusione sociale
- favorire l'iniziativa e l'imprenditorialità dei giovani nel passaggio dall'idea all'azione.

Rappresentano elementi di innovazione sociale la metodologia e gli obiettivi del processo partecipativo, realizzato con modalità pensate per i giovani, allargato al maggior numero possibile di stakeholders con l'obiettivo non solo di far emergere bisogni, ma di attivare capacità e risorse da parte degli stessi in modo da diventare protagonisti anche di soluzioni e risposte ai problemi in un rapporto di sussidiarietà e collaborazione con l'amministrazione comunale. “Il bello ci salverà” intende attivare una partecipazione “nuova”, che scardini il paradigma “simil-assistenziale” del rapporto tra soggetti collettivi ed enti pubblici inserendosi nel quadro culturale ed artistico cittadino come disseminatrice di innovazione sociale.

Obiettivi specifici del progetto sono:

- a. Coinvolgere i giovani nella riflessione-azione relativa alla vivibilità e fruibilità del nuovo parco del quartiere delle Albere ;
- b. Coinvolgere i giovani nella gestione partecipata dei “muri come beni comuni”
  - coinvolgere i giovani nella mappatura delle aree urbane degradate - facciate di edifici pubblici imbrattati da pulire;
  - coinvolgere i giovani nella co-progettazione del recupero di tali aree attraverso l'evoluzione da forme espressive “abusive” (tags e imbrattamenti) a forme espressive/artistiche che portino all'abbellimento e alla riqualificazione di alcune aree della città e al loro mantenimento ;
  - elaborare nuovi modelli di fruizione e condivisione del bene comune “muro”;

## ALLEGATO B – FORMAT PROPOSTA PROGETTUALE

- c. Coinvolgere i giovani nella sensibilizzazione sui temi della sostenibilità ambientale, in particolare responsabilizzando gli studenti universitari rispetto alla gestione dei rifiuti e favorendo una riflessione da parte dei cittadini più giovani rispetto ai comportamenti green anche con app-giochi di ruolo;
- d. Favorire l'emersione di proposte e idee su aree, problematicità e temi della città, non ancora esplorati.

### **5. METODOLOGIA DEL PROCESSO DI PARTECIPAZIONE**

Lo sviluppo di un'economia condivisa e l'evoluzione del concetto di Smart City passa per il rispetto di una serie di passaggi propedeutici: analizzare il territorio (conoscere i bisogni e le risorse), mappare i soggetti attivi, coinvolgere la cittadinanza e gli stakeholders, organizzare le competenze, assumersi il compito di dare forma alla governance del cambiamento. Si riafferma il concetto di partecipazione non più nei termini esclusivi di appartenenza ad un gruppo d'interesse preciso, ma come più ampia e complessa articolazione comunitaria. La ricucitura di relazione, o la loro costruzione ex novo è aspetto centrale della prima fase del processo partecipativo, così come è fondamentale offrire spazi di espressione per tutti coloro che spesso rimangono ai margini della vita di comunità, giovani in primis.

Il processo di partecipazione sarà promosso con un'importante campagna informativa e promozionale e si articolerà con tre modalità parallele, attraverso:

1. una piattaforma informatica ad hoc che gestirà l'intero processo comprendente quattro elementi principali: Idea management - Reality/Sanity check – Funding -Monitoring.

Riguarda questa prima macro-fase l'**idea management**, ovvero la proposizione, la raccolta e la gestione delle idee da parte di giovani e associazioni ed il sistema di votazione delle idee migliori.

E' prevista una formazione all'uso della piattaforma ed uno sportello informativo mensile per i giovani utilizzatori. La valorizzazione della piattaforma avverrà in modo individuale, collettivo e a cura dei partner che documenteranno quanto emergerà nel percorso.

2. il contatto e la relazione diretta con i giovani, mettendo in campo varie azioni volte a stimolare la partecipazione, al fine di raccogliere idee, creare dibattito, segnalare criticità e bisogni, sviluppare proposte:

- Salotti sociali : 5 incontri c/o il parco delle Albere, ricreando un ambiente accogliente open air facilitante la conversazione e lo scambio/produzione di idee
- Caffè dibattito: 6 incontri dedicati ai temi principali legati alla smart city e ai focus del presente progetto, con la partecipazione di testimoni qualificati con cui dialogare, come introduzione alla co-progettazione
- Storytelling attraverso 20 videointerviste sui temi legati alle Smart Cities realizzate sulle 20 linee urbane del servizio pubblico cittadino

3. la formazione/azione:

## ALLEGATO B – FORMAT PROPOSTA PROGETTUALE

- workshop teorici pratici in centro città, su giovani e sport come strumenti di riqualificazione dello spazio pubblico
- eventi e installazioni che rendano partecipato e visibile il processo in corso, n. 10 di cui 6 al parco del Muse, 2 presso il parco delle Albere , 1 a Sanbapolis/studentato San Bartolomeo, 1 in centro città
- la diffusione dell'applicazione “La Città che voglio”, che studenti liceali stanno creando e che chiamerà i giovani navigatori a compiere scelte comportamentali ambientalmente sostenibili

Quota di budget: Euro 99.120,00.=.

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

I giovani verranno stimolati a mettersi in gioco per acquisire consapevolezza delle proprie potenzialità, valorizzando le proprie competenze e mettendole a disposizione dell'intera collettività, istituzioni comprese, al fine di ridefinire l'utilizzo del bene comune e la riappropriazione di spazi urbani. Saranno i giovani a re-immaginare il contesto urbano, codificando differenti riusi sociali degli spazi, dando legittimità a forme virtuose di appartenenza e di partecipazione, d'innovazione sociale e rigenerazione territoriale, e provando a costruire un'alternativa e a progettare un futuro in cui il diritto alla città, intesa come spazio comune di relazioni solidali, sia garantito a tutti.

La macro-fase di co-progettazione è strettamente connessa a quanto emerge dai giovani attraverso il processo di partecipazione. Una volta definiti i bisogni si procede sui vari territori cittadini alla co-progettazione di interventi specifici di risposta. In questo frangente centrale è il "come" e non il "cosa" si fa. Si sedimenta così l'appartenenza dei partecipanti all'iniziativa "comune".

La co-progettazione verrà realizzata con:

- incontri di coordinamento dei partner e dei nuovi soggetti coinvolti, con un'apertura alle buone prassi già sperimentate a livello nazionale e internazionale;
- elaborazione di ipotesi di interventi specifici di risposta con il contributo di tutti i partecipanti;
- installazioni e giochi urbani, quali azioni co-progettate che permetteranno di associare alla fase di analisi alcuni primi esempi di attivazione della cittadinanza nella presa in carico della riqualificazione dello spazio pubblico; n. 3 eventi e installazioni che rendano visibile il processo in corso, di cui 2 al parco del Muse e 1 in centro città. Saranno messe a fuoco attività di natura temporanea per riempire di buone idee motrici gli spazi vuoti e dar opportunità di cimento auto-imprenditoriale o a forme di impresa sociale .

Luogo di sintesi e strumento abilitante alla co-progettazione è rappresentato dalla piattaforma informatica, che supporterà gli stakeholders (giovani, associazioni, aziende e pubblica amministrazione) nelle tre fasi:

## ALLEGATO B – FORMAT PROPOSTA PROGETTUALE

- **Idea management**, ovvero la proposta di soluzioni possibili alle criticità e ai temi individuati
- **Reality/Sanity check**: controllo da parte del Comune con i partner ed i giovani beneficiari che le idee proposte siano fattibili dal punto di vista legale, tecnico e organizzativo
- **Funding**: gestione di un sistema di finanziamento delle idee che hanno passato le prime due fasi. Diverse soluzioni saranno possibili a seconda del tipo di azione richiesta e dell'interesse strategico della pubblica amministrazione: prevediamo per esempio crowdfunding, finanziamento da parte di aziende in cambio di ritorno pubblicitario, seed money da parte della PA per progetti che si ritengono di primaria importanza sociale.

Quota di budget: Euro 38.950,00.=.

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

Negli ultimi mesi del 2015 si prevedono una serie di attività che rappresenteranno i risultati del lavoro svolto da prendere in esame con sedute di comunità per consolidare traguardi raggiunti ed elaborare strategie di miglioramento.

Si prevede di realizzare appuntamenti pubblici conclusivi di restituzione dell'attività svolta, di diffusione dei risultati e di rilancio di un percorso continuativo rispetto ai temi affrontati.

La piattaforma supporterà e guiderà gli stakeholders (giovani, associazioni, aziende e pubblica amministrazione) in particolare attraverso le fasi:

- **Funding**
- **Monitoring**: monitoraggio sia dell'implementazione dell'idea (tempi, modi) sia dei risultati e dell'impatto portato dall'azione progettuale nel periodo successivo alla sua implementazione

Lo strumento della piattaforma informatica sarà inoltre garanzia di continuità per la messa a regime dell'innovazione, rispetto la ri-proponibilità della stessa in altri territori o aree e con altri interlocutori.

Nella cornice delle "Amministrazioni condivise" e della tutela dei beni comuni, coerentemente con quanto promosso dall'Ass. Labsus, alla quale il Comune di Trento ha aderito nel 2013, "Il bello ci salverà" sperimenta forme innovative di coinvolgimento dei giovani nel pensare e nel gestire lo spazio pubblico. Ruolo del Comune rispetto la messa a regime dell'innovazione dovrà essere quello di garante, per far sì che quanto emerge dal processo partecipativo sia materiale fondamentale per la pianificazione strategica della città.

Inoltre il Comune, a conclusione del progetto, si impegna a dare continuità investendo risorse e competenze scientifiche rispetto l'utilizzo della piattaforma come strumento di partecipazione e promuovendo e sostenendo progetti di coinvolgimento dei cittadini nella gestione dei beni comuni e di cittadinanza responsabile e partecipativa.

Quota di budget: Euro 18.570,00.=.

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

Accanto al ruolo del Comune di Trento, che si esplicita nel coordinamento, regia e supervisione dell'intero progetto e nell'aggiornamento sul processo in corso nelle sedi istituzionali deputate alle decisioni, i Partner assumeranno un ruolo rilevante, descritto dettagliatamente nelle lettere d'intento allegate alla Domanda di partecipazione e qui di seguito brevemente sintetizzato. Tutti i partner saranno impegnati nella promozione del metodo e nell'attivazione delle proprie reti e contatti per informare e coinvolgere il maggior numero di giovani.

### **THE HUB TRENINO-SÜDTIROL S.C.**

Competenze acquisite: attiva dal 2010 sui temi dello sviluppo d'impresa, su progetti di innovazione, di imprenditoria sociale e di attivazione dei territori.

Ruolo previsto: in sinergia con il Comune coordinamento delle varie attività dei partner, campagna di comunicazione e promozione con allestimenti urbani, video interviste, documentazione della piattaforma web, realizzazione "caffè dibattito" e attivazione *social network*.

### **FBK FONDAZIONE BRUNO KESSLER**

Competenze acquisite: ente di ricerca e sviluppo tecnologico. Attiva su progetti europei sul tema dell'innovazione nella pubblica amministrazione (e-government, coinvolgimento dei cittadini nella PA, e STREETLIFE - mobilità intelligente e riduzione di emissioni di carbonio).

Ruolo previsto: partner tecnologico del progetto, coinvolge un giovane sviluppatore e mette a disposizione e adatta la piattaforma, elemento abilitante a tutte le fasi del progetto. Realizza micro-formazioni di utilizzo della piattaforma.

### **MUSE Museo della scienza**

Competenze acquisite: dare valore alla scienza, all'innovazione, alla sostenibilità.

Ruolo previsto: Messa a disposizione dei propri spazi ai giovani e ai loro progetti, realizza di n. 6 eventi ed un'installazione pubblica come azione co-progettata per riflettere su arte, scienza, sostenibilità e innovazione.

### **ASSOCIAZIONE GIOVANI SOCI DELLA CASSA RURALE DI TRENTO**

Competenze acquisite: coinvolge e responsabilizza i giovani sulla valorizzazione del territorio e sulla produzione locale, veicolando principi etici, cooperativi, solidali ed eco-sostenibili.

Ruolo previsto: Realizzazione dell'azione S.T.ART\_OFF per stimolare la partecipazione dei giovani e la co-progettazione di interventi culturali e artistici di rivalorizzazione del quartiere "Le Albere" .

### **UISP**

Competenze acquisite: Promuove la cultura dello "sport per tutti", la costruzione di reti di comunità. Gioco e sport come strumenti di riqualificazione dello spazio pubblico; organizzazione di eventi "a impatto zero".

Ruolo previsto: workshop teorico/pratici tematici con operatori sportivi e formatori, incontri di animazione degli spazi pubblici con attività ludico/motoria.

### **ASSOCIAZIONE ORIENTA**

Competenze acquisite: attiva le relazioni tra comunità e territorio con attività legate all'orienteeing.



## ALLEGATO B – FORMAT PROPOSTA PROGETTUALE

Ruolo previsto: organizza n. 2 “Eco-orienteeing” per educare, in particolare i giovani universitari, alla raccolta differenziata e n. 1 workshop – performance artistica sull'uso diverso di spazi pubblici e sui comportamenti scorretti e nocivi del singolo individuo rispetto all'ambiente.

### **ARIANNA SOCIETA' COOPERATIVA SOCIALE**

Competenze acquisite: con l'equipe di educativa di strada lavora con gruppi informali della città e con ragazzi che manifestano interesse per la street art.

Ruolo previsto: coinvolge dei giovani creativi writers e realizza della mappatura degli spazi urbani maggiormente degradati. Organizza un'azione di abbellimento e di recupero accompagnando i giovani lungo il percorso che li porterà a prendersi cura dei muri come bene comune.

### **TAUT – Tavolo delle Associazioni Universitarie Trentine**

Competenze acquisite: organizza attività con l'obiettivo di integrare tra di loro cittadinanza, territorio e realtà studentesca.

Ruolo previsto: organizza una giornata di incontro e confronto con esperti, dove le associazioni studentesche si presentano e dialogano rispetto ai temi del progetto.

### **LICEO DELLE SCIENZE UMANE ED ECONOMICO SOCIALE ANTONIO ROSMINI DI TRENTO**

Competenze acquisite: realizza interventi sull'ecosostenibilità ambientale, approfondendo le dinamiche del consumo, dei costumi enogastronomici e del rapporto ambiente ed ecosviluppo nell'architettura. Fornisce spazi progettuali creativi applicando una didattica laboratoriale innovativa.

Ruolo previsto: Mette a disposizione l'App “La città che voglio” sviluppata dai ragazzi quale strumento di stimolo alla riflessione sui temi ambientali.

## **9. RISULTATI ATTESI**

Risultati previsti rispetto alle finalità generali e agli obiettivi specifici:

- coinvolgimento nella fase di partecipazione (eventi, salotti sociali, caffè dibattito, video interviste, workshop, app) di almeno 3500 giovani del target 16-35 anni, di cui almeno 1000 attraverso l'interazione con la piattaforma
- assunzione di responsabilità nelle tre macrofasi di almeno 150 giovani nella cura del bene comune;
- coinvolgimento di almeno 10 ragazzi a rischio esclusione sociale (con il contributo del partner cooperativa sociale che lavora con l'equipe educativa di strada);
- realizzazione imprenditoriale di almeno un'idea emersa dai giovani nei settori artistico, espressivo o produttivo;
- raccolta di almeno 5 idee/proposte di giovani relative alla vivibilità e fruibilità del nuovo parco del quartiere delle Albere e realizzazione di almeno 2 di queste
- gestione partecipata dei “muri come beni comuni”: realizzazione della mappatura delle aree urbane degradate - facciate di edifici pubblici imbrattati da pulire con il coinvolgimento di almeno 15 giovani; realizzazione dell'abbellimento di almeno due luoghi mappati con il coinvolgimento di almeno 30 giovani;

## ALLEGATO B – FORMAT PROPOSTA PROGETTUALE

- elaborazione di almeno un modello di fruizione e condivisione del bene comune con il coinvolgimento di giovani, creando le condizioni per la sua formalizzazione attraverso Accordi di collaborazione tra giovani e amministrazione;
- realizzazione di almeno n. 3 eventi pubblici per sensibilizzare sui temi della sostenibilità ambientale, in particolare responsabilizzando gli studenti universitari rispetto alla gestione dei rifiuti
- emersione di almeno 10 proposte e nuove idee su aree, problematicità e temi della città, non ancora esplorati.

