



Comune di
San Cesario sul Panaro



#IDEAGIOVANI • fase 2

TAVOLO DI NEGOZIAZIONE

3° SEDUTA | 09/03/2023 | 21.00 – 22.30
(On Line su Zoom / Miro)

7 PRESENTI

Realtà Rappresentate

- Accademia di Pan
- Centro Culturale ALMO
- Filodrammatica Modesta Compagnia dell'Arte
- Vivi San Ger

STAFF DI PROGETTO

- Monia Guarino, Atelier progettuale Principi Attivi srls - Curatrice del percorso partecipativo

ORDINE DEL GIORNO

Condivisione di...

- CONDIVISIONE DELLA CAMPAGNA DI CROWDFUNDING
- CONDIVISIONE DEL CONTEST DI IDEE
- NOMINA DEL COMITATO DI GARANZIA LOCALE
- VALUTAZIONI SULLE SINERGIE OPERATIVE CON IL PROGETTO L.I.A.R. (BANDO YOUZ OFFICINA)

CONTEST

Per lo sviluppo del contest si propone l'utilizzo di un tema che funga da filo conduttore:

L'IMPRONTA DIGITALE > La traccia che lasciamo influenza il nostro futuro

KINÒ Campus vuole essere un luogo in cui ogni persona è libera di scoprire i propri talenti e sperimentare cosa possono diventare le proprie passioni, per far così emergere la propria unicità e lasciare un segno nel mondo. Ed è attorno a queste personali unicità e plurali segni che vorremmo costruire l'identità del KINÒ Campus. Il tema dell'impronta digitale ben si presta bene ad evocare tal senso: ai partecipanti si chiede dunque di interpretare tale tema nello sviluppo della propria proposta (logo, murales, jingle)

La scelta del tema è dettata dalle seguenti considerazioni:

- è un'immagine iconica ed archetipica, che richiama sia un immaginario futuribile (le innovazioni del digitale) sia un immaginario arcaico (le impronte degli uomini delle caverne);
- rappresenta l'unicità e l'identità, sia della persona che dello spazio;
- è l'indicazione di una evoluzione o di una rivoluzione (un evento od un pensiero che hanno lasciato il segno);
- è legata alle dita della mano, a quegli arti che richiamano l'artigianalità, dunque la creatività;
- è simile ad un labirinto nel quale si può errare alla ricerca di una soluzione, imboccando strade diverse, scegliendo di volta in volta la direzione che ci pare più giusta;
- assomiglia ad un chip ma anche alle spire del nostro cervello, per ricordarci il complesso rapporto fra uomo e tecnologia;
- infine, ovunque vi sia un'impronta digitale siamo certi del passaggio di una persona che ha lasciato traccia di sé, ed è questo lo scopo di KINÒ campus: chiunque entri in questo luogo ha la possibilità di lasciare un segno, del proprio passaggio, del proprio percorso, del proprio futuro.

La valutazione delle proposte sarà in carico ad una giuria tecnica formata da artisti, creativi ed innovatori, residenti a San Cesario o attivi in realtà esterne ma affini al futuro KINÒ Campus. Almeno il 50% della giuria sarà formato da under 30. Ai giurati saranno presentate le proposte in forma anonima.

La giuria esprimerà la propria valutazione su ogni proposta e ne selezionerà tre da premiare (una per ogni categoria: logo, murales, jingle) dando valore a:

- **originalità** (rispetto all'elaborazione artistica),
- **pertinenza** (rispetto all'interpretazione del tema "impronta digitale"),
- **coerenza** (rispetto agli scopi di KINÒ Campus).

Tutte le proposte saranno esposte pubblicamente e la premiazione avverrà nell'ambito di un'iniziativa pubblica (entro il mese di giugno).

I proponenti delle tre proposte selezionate dalla giuria tecnica riceveranno premi del valore di 300 € cadauno, e saranno invitati ad un workshop a loro dedicato per sviluppare la propria idea e/o partecipare alla sua messa in opera. Tutti i partecipanti riceveranno un attestato di partecipazione.

CROWDFUNDING

Si propone l'utilizzo della piattaforma IDEAGINGER

COMITATO DI GARANZIA

Il Comitato di Garanzia (CdG) rappresenta il **gruppo-supervisione** e il suo obiettivo è monitorare gli aspetti qualitativi del processo (le condizioni che facilitano/ostacolano la partecipazione, il reale protagonismo dei giovani, la qualità delle proposte, l'impatto sulle decisioni).

È stata effettuata una chiamata a tutte le realtà giovanili o di riferimento per il target che sono attive nel territorio dell'Unione del Sorbara, con la collaborazione dell'Unione stessa (la referente per le politiche giovanili è parte dello staff di progetto).

Hanno risposto Bangherang APS, Strade APS, Open Grop, Centro Famiglie, i cui referenti più giovani entreranno a far parte del comitato di garanzia.

L.A.I.R - BANDO YOUZ OFFICINA

L'associazione VIVI SAN Ger, parte del tavolo, ha candidato il progetto L.A.I.R Luoghi ad Alta Intensità Relazionale al bando YOUZ OFFICINA della Regione, risultando tra i beneficiari del contributo. Si riporta di seguito un estratto del progetto per opportuna conoscenza.

OBIETTIVO GENERALE: valorizzazione dei luoghi emersi dal confronto come "potenzialmente significativi", attraverso un palinsesto di attività sociali, culturali e aggregative co-organizzate da giovani capace di attivare una community di "under" (under 35, under 30, under 25).

Con una attenzione! Un contesto che si misura con i giovani non è (solo) un insieme di iniziative e spazi significativi, ma deve essere un vero e proprio hub diffuso: un sistema di contenitori e contenuti nel quale lo spazio pubblico assume il ruolo di attore-narratore (palinsesto). Non più frammenti socio-culturali, ma una pratica organica che intreccia i vissuti, moltiplica i contatti fra giovani e facilita nuove opportunità in un telaio riconoscibile di luoghi ad alta intensità relazionale.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Qualificazione e incremento delle iniziative sociali, culturali, aggregative auto-intraprese, sostenendo il protagonismo dei giovani nel co-organizzare occasioni di interesse e interazione.
- Attivazione di una community di giovani interessata a condividere il proprio tempo libero, agganciata e ingaggiata attraverso le logiche del gaming.
- Emersione dei luoghi ad alta intensità relazionale attraverso il wayfinding urbano, segni e simboli che sul territorio orientano i giovani nella scoperta di risorse a loro dedicate

Il progetto SI INSERISCE NEL SISTEMA DELLA RETE DEI LUOGHI/PUNTI/SPAZI DI AGGREGAZIONE DEL TERRITORIO GIÀ ESISTENTI. Specificatamente, i luoghi del progetto - indicati dai giovani (tramite questionario e workshop) come "opportunità ancora da cogliere", dunque "potenzialmente significativi" - sono: Municipio, Villa Boschetti, Centro sportivo comunale, Scuola, parchi e piazze del centro (tutti di proprietà pubblica). Si tratta di luoghi già interessati da usi stabili, occasionalmente valorizzati con usi temporanei o estemporanei: per lo più iniziative organizzate da adulti per i giovani, ma senza risultati significativi in termini di partecipazione e coinvolgimento attivo. Non si è riusciti ancora a fare gruppo. Eppure sono luoghi ai quali i giovani e la comunità (in particolare il mondo del volontariato) fanno riferimento. Dal confronto con i giovani è emerso che non è il "cosa" ad essere inefficace nelle proposte in campo, ma il "come". Ed è su questo che il progetto punta l'attenzione, introducendo modalità differenti di ingaggio (Contest e CallToAction da giovani per i giovani) per (re)interpretare il luogo e rendere più (ri)conoscibili (tour-mapping, waifinding urbano e campagna wallame) le proprie risorse materiali e

immateriali: i luoghi citati già aggregano competenze disponibili a mettersi in gioco a fianco dei giovani per realizzare un'offerta più articolata e, a tratti, sperimentale (si propone la figura del talento sociale e del tutor amicale); si tratta sia di locali al chiuso che di aree all'aperto e, se viste come insieme, rappresentano di fatto la città pubblica.

La proposta progettuale mira a rendere hub diffuso l'insieme di spazi pubblici del centro di San Cesario attraverso la messa a sistema di contenuti e contenitori che possono divenire, complessivamente, risorsa plurale per i giovani. Due le META-AZIONI da mettere in campo: PALINSESTO DI INIZIATIVE (valorizzazione dei contenuti) e WAYFINDING URBANO (valorizzazione dei contenitori). Gaming e knowability sono i due approcci scelti: per potersi aggregare e divertire, bisogna prima poter conoscere e socializzare con comune intento. CallToAction e contest (promossi da giovani per altri giovani) possono così divenire pretesto per intraprendere nel proprio territorio soluzioni che rispondono alle esigenze prioritarie emerse dai giovani: essere protagonisti di scelte, avere opportunità diversificate, utilizzare bene il tempo libero, costruire buone relazioni, sentirsi accettati e appartenenti, essere autonomi e sostenibili.