

- La presenza dei giovani agli incontri di programmazione del Piano Locale Gio
- Il compito, assegnato ai giovani del territorio, di scegliere le azioni specifiche che sono maggiormente interessanti tra quelle individuate nell'ambito del tavolo di lavoro.
- Il supporto fattivo da parte di alcune Associazioni ai giovani che intendono mettere a punto e realizzare progetti in linea con il Piano Locale Giovani.

INTRODUZIONE

Le linee guida che hanno caratterizzato le ultime 2 annualità del plg, hanno soddisfatto alcune esigenze di primaria importanza che la provincia e gli enti territoriali hanno individuato essere presenti a livello del mondo giovanile. In particolare le azioni intraprese dal plg del chierese hanno permesso l'avvio alcune giovani attività imprenditoriali, ridando ossigeno ad un mondo del lavoro che appare sempre più ostico e meno accessibile ai giovani.

Contemporaneamente la partecipazione al tavolo per plg è andata diminuendo ed è stato osservato da parte dei soggetti attuatori del plg un significativo decremento della presenza dei giovani alle attività proposte.

CRITICITA'

E' stata segnalata da parte di molti dei rappresentanti dei comuni aderenti al plg del chierese una difficoltà nel comunicare ai giovani i contenuti e le problematiche evidenziate dal tavolo, e conseguentemente a favorire il ruolo attivo delle fascia di popolazione compresa tra i 15 e i 29 anni, direttamente interessata.

In particolare si è evidenziata una scarsa propensione da parte dei giovani cittadini residenti nei comuni del Pian Alto a cogliere le opportunità formative e di sostegno economico che il plg ha offerto.

AZIONE

L'associazione Patchanka propone quindi di gestire un'azione di mappaggio e diffusione dei contenuti del plg attraverso il contatto diretto con tutti i giovani potenzialmente interessati dal progetto.

Il mappaggio e quindi l'intervento di sponsorizzazione e comunicazione della progettazione del plg avverrà attraverso alcune azioni:

- ♣ diffusione dei contenuti attraverso un uso scientifico di web, dei social network e dei mezzi di comunicazione di maggior utilizzo nel mondo giovanile (es. sms)
- ♣ incontri con istituzioni ed enti territoriali
- ♣ incontri personalizzati ed in loco con singoli ed associazioni dei comuni
- ♣ incontri pubblici e aperti al pubblico in cui si prevede l'intervento delle istituzioni ed esponenti del tavolo del plg
- ♣ distribuzione razionale di materiale informativo e cartaceo in cui siano contenuti le

progettualità del plg

- ♣ partecipazioni ad eventi già organizzati sul territorio di particolare interesse per i giovani

RISULTATI ATTESI

L'intervento sarà della durata di 60 giorni al termine del quale è prevista la pubblicazione di una raccolta dei dati ottenuti in cui verranno evidenziati:

- ♣ numero di giovani incontrati per ogni comune differenziati per sesso e fascia di età
- ♣ condizione lavorativa dei giovani incontrati
- ♣ difficoltà di approccio al mondo lavorativo evidenziati dai giovani incontrati
- ♣ rapporto e distanza percepita dai giovani con le istituzioni e gli enti territoriali pubblici legati al mondo del lavoro

Progetto TECHLAB

Definire il problema / impatto sul lungo periodo

Unire il mondo dei giovani a quello degli antichi mestieri rischia di essere un fuoco fatuo se non inserito in un progetto più generalizzato e a lungo periodo.

Questo progetto può seguire la modernissima onda di ritorno all'artigianato e alle arti manuali, nel mondo giovanile, che le nuove tecnologie stanno sintetizzando. Vedi:

Officine Arduino inaugurato la settimana scorsa a torino.

Zoia Officine Creative aperto a milano (più verso le start-up)

Fablab (Milano - (frankenstein garage), Berlino, ...)

Questi progetti, seppure con sfumature diverse, portano avanti l'incontro tra arti manuali, nuove tecnologie, e business.

Creazione di una piattaforma

L'idea è quella di adibire uno spazio di circa 100mq a dei laboratori, aperti al pubblico, in cui fornire i seguenti servizi:

coworking (scrivanie / servizi igienici)

macchinari: necessario per lavorare legno / metalli duttili / plastiche + laboratori di elettronica

fornire materie prime (legno, metalli, plastiche, componenti elettroniche)

workshop

Workshop

Questo nuovo punto di incontro selezionerà naturalmente i giovani già propensi alle arti manuali creando un terreno fertile in cui inserire, tramite il sistema del workshop, anche gli insegnamenti più delicati degli antichi mestieri.

Immaginando un'attività settimanale di workshop (1 o 2 sere alla settimana nel laboratorio) adibita esclusivamente a questo tipo di lezioni pratiche, si punta a creare un ponte tra gli utenti di questo laboratorio e gli artigiani.

Inserimento lavorativo

Dopo alcune lezioni tenute da esperti si chiederà a tutti i ragazzi di realizzare progetti (individuali o in gruppo), utilizzando nei tempi che preferiscono le attrezzature presenti nel laboratorio.

L'artigiano stesso che avrà tenuto i corsi valuterà questi progetti e selezionerà i migliori.

Attraverso i fondi del PLG forniremo all'artigiano le borse lavoro per pagare

Laboratorio

Finalità

> Creare un luogo di aggregazione in cui:

- » riscoprire la tecnica
- » condividere l'esperienza di portare avanti un progetto comune
- » scambiare sapere - imparare ed insegnare
- » pianificare e realizzare progetti innovativi

> Creare uno spazio in cui trovare o Creare:

- » strumenti necessari agli obiettivi dei progetti
- » consulenze interdisciplinari
- » interessi comuni
- » contaminazioni

SPAZIO

Dimensioni minime 30/50 m² (utile ad ospitare al min dalle 20/30 persone per volta)

posizione centrale ed accessibile facilmente coi mezzi

arredi: cavalletti e piani di appoggio, sedute, un armadio richiudibile, scaffali

armadietti affittabili in cui tenere materiali ad uso personale .

MATERIALI

un paio di stazioni per saldare

n schede arduino + materiale elettrico vario (sensori, attuatori, integrati più diffusi, cavi, connettori, millefori, resistenze ecc...)

strumentazione presentazioni: proiettore, mixer, casse (da utilizzare solo per presentazioni o sotto supervisione)

strumentazione informatica: un paio di computer resuscitati con linux, un paio di monitor (anche vecchi), una stampante (da non smontare!), internet + access point wifi

macchinari : 3D printer, 3D scanner, laser cutter, frese...

Lavagne su tutti i Muri con pennarelli di diverso colore

Lavagne interattive autocostruite per avere proiettori e lavagne in grado di interagire

PERSONALE

un direttore

un responsabile attrezzatura e materiale

da 1 a 3 altre persone che vanno a formare il core del laboratorio. (sarebbe bello che questi fossero studenti)

Project Leader selezionati tra le persone associate al lab

COMUNICAZIONE

giornali:

» wired

» nuova elettronica

» Zero

» quotidiani vari

> flyers (adesivi con il logo?)

> forum arduino + blog arduino

> fare arrivare la notizia in università e scuole (elementari/medie/superiori) del circondario

- > Partecipazione ad eventi o fiere del settore
- > Cool Gadget marchaiti con il simbolo del “lab”

MODALITA DI FINANZIAMENTO:

- > Autofinanziameto attraverso i soci
- > Finanziamenti istituzionali
- > Finanziamenti da parte di Banche o fondazioni
- > Finanziamenti da parte di imprese collaboratrici e interessate a collaborare al iniziativa come sponsor
- > Bandi Nazionali ed Europei