

ALLEGATO 3

FORMAT SCHEDA PROGETTO

1. DATI PROGETTO

1.1 - TITOLO DEL PROGETTO	GOVERNARE IL FUTURO: un cantiere di competenze e partecipazione verso una nuova cittadinanza giovanile
1.2 - CAPOFILA	Comune di Rozzano

1.2 DESCRIZIONE DEL PARTENARIATO

Per ogni partner (compreso il capofila): indicare denominazione e ragione sociale, il ruolo nel progetto e le competenze pregresse (max 2000 battute per partner). I progetti devono essere presentati in forma di partenariato di almeno 3 soggetti con a capofila un Comune capofila di un ambito territoriale. Nel partenariato è obbligatorio il coinvolgimento di almeno un soggetto privato o del privato sociale. Tutti i partner devono sottoscrivere l'Accordo di partenariato obbligatorio

CAPOFILA: Comune di Rozzano

Il Comune di Rozzano porta avanti da diversi anni progettualità di ampio respiro in tema di politiche giovanili, che vedono la partecipazione attiva degli 11 comuni che fanno parte del Piano di Zona. Dai primi passi, nel 2012, le progettualità rivolte ai giovani hanno subito un'evoluzione. Inizialmente, nell'ambito del Piano di Zona, sono state avviate azioni per la costruzione di un sistema orizzontale di soggetti in grado di offrire servizi e proposte per i giovani, dando vita ai primi progetti di formazione ai partner per la diagnosi delle realtà giovanili, al fine di individuare attività mirate ai bisogni rilevati. Grazie a questa iniziativa è stato possibile creare una rete di stakeholders attivi nel mondo giovanile, che negli anni sta crescendo. Nel 2015 le progettualità si sono orientate ad un maggior coinvolgimento diretto dei giovani, con la creazione di percorsi che evidenziassero le loro competenze, rafforzate da interventi di formazione. Questo ha stimolato i giovani ad una maggiore consapevolezza delle proprie capacità sulle quali costruire interventi di accompagnamento al lavoro. Nel 2019 è stato portato avanti un terzo progetto di ampio respiro, che ha permesso di consolidare l'azione rivolta ai giovani e soprattutto ha gettato le basi per la nascita di raggruppamenti stabili di giovani (consulte) per facilitare l'azione sul campo. Sono quindi numerose le attività che sono state realizzate sui singoli comuni dell'ambito distrettuale, qui rappresentato dal Comune di Rozzano, che ne è capofila, che hanno permesso di consolidare l'azione della rete di stakeholders e di coinvolgere giovani in diversi progetti (CAG, educativa di strada, laboratori, orientamento al lavoro, ...).

Inoltre, il Comune ha inserito stabilmente nel Documento di Piano il tema delle politiche giovanili: quest'anno si trova a dover rivedere il piano di zona per il prossimo triennio, con l'idea di incrementare l'azione rivolta alle politiche giovanili prevedendone strumenti stabili di partecipazione finalizzati ad individuare azioni strutturate, monitorabili nel tempo.

Il ruolo del Capofila, nel progetto, è quindi anche quello di raccordo tra gli obiettivi esplicitati del bando e la programmazione di zona, sulla quale il territorio e gli stakeholders stanno lavorando in questi mesi.

PARTNER 1: Agenzia Metropolitana per la formazione l'orientamento il lavoro (AFOL MET)

AFOL Metropolitana è un'azienda speciale consortile partecipata dalla Città Metropolitana di Milano e da 70 Comuni (compreso il capoluogo), ed è accreditata presso Regione Lombardia per i servizi per il lavoro e per la formazione. Nata da un graduale processo aggregativo di tutte le AFOL territoriali, l'agenzia garantisce ai cittadini e alle imprese del territorio milanese un unico interlocutore pubblico sui

temi del lavoro e della formazione. AFOL Metropolitana offre diversi servizi al fine di prevenire e contrastare la disoccupazione, migliorare la qualità dell'occupazione, favorire lo sviluppo del capitale umano e sostenere lo sviluppo locale.

L'azienda ha più di 600 dipendenti e 500 collaboratori con profili professionali diversificati: esperti/e di orientamento erogano servizi per il bilancio delle competenze, attività di coaching per il sostegno al cambiamento, di tutoring per la ricerca di un impiego, di supporto all'autoimprenditorialità. Docenti selezionati accompagnano adolescenti e adulti in percorsi formativi specifici.

AFOL ha una **forte conoscenza dei percorsi di formazione idonei allo sviluppo del capitale umano dei giovani e ha sperimentato diverse iniziative innovative**, tra queste vi è la **creazione del Multilab di Rozzano**. Il Multilab rappresenta un nuovo concetto di luogo-servizio, un **laboratorio creativo e produttivo ad "alto transito sociale"**, un hub a disposizione di tutte le realtà del territorio (aziende, scuole, makers, professionisti, laboratori artigianali, istituzioni, associazioni e singoli cittadini) e in modo particolare dei giovani, che vogliono sviluppare progetti innovativi con attrezzature digitali ed informatizzate, e personale specifico per attività di tutoring e counseling.

AFOL avrà all'interno del progetto un **ruolo** di coordinamento delle azioni relative alla realizzazione dei **moduli formativi previsti per il Patentino di Robotica**, animerà lo spazio polifunzionale Multilab e programmerà le attività di marketing aziendale territoriale e di formazione per i ragazzi, nonché avrà uno sguardo a 360° sulle competenze acquisite dai giovani coinvolti dagli altri partner.

PARTNER 2: Il Melograno Società cooperativa Sociale Onlus

Il Melograno ONLUS è una cooperativa sociale che progetta e gestisce servizi e attività di formazione per le persone, **operando in ambito educativo, animativo, ricreativo, socioculturale**, socioassistenziale e sociosanitario. Il Melograno ha realizzato diverse attività in **Centri di Aggregazione Giovanile e Centri di Aggregazione per Preadolescenti**, e opera **all'interno delle scuole** da quasi vent'anni, trattando diversi bisogni - disabilità (L.104/92) e **occupandosi di dispersione scolastica**, supporto allo studio (es. DSA) e supporto psico-pedagogico. Si occupa di politiche giovanili, gestendo progetti e servizi che mirano ad **agganciare giovani e adolescenti e ad accompagnarli nelle fasi che attraversano durante il percorso di crescita e sviluppo**. Negli ultimi anni ha inoltre promosso **percorsi di alternanza scuola-lavoro volti alla transizione dallo studio all'occupazione**.

La cooperativa ha inoltre partecipato come partner a diversi progetti sul territorio del Distretto Visconteo Sud Milano, tra questi ha contribuito alla creazione della piattaforma e all'attuazione delle azioni previste dal progetto Go Smart (<https://scuolacreativavirtuale.org/progetto-go-smart/>).

Il **ruolo** della cooperativa Il Melograno, all'interno del progetto sarà quello di **coordinare le attività di ascolto e coprogettazione dei laboratori con i ragazzi del territorio**.

PARTNER 3: GIOSTRA Cooperativa Sociale Onlus

Costituita nel luglio del 1980, GIOSTRA Cooperativa Sociale Onlus opera prevalentemente **nell'area minori e anziani** realizzando interventi **a forte contenuto educativo, aggregativo e culturale** inerenti principalmente la gestione di centri polivalenti per tutte le età, **centri giovani** e centri socio ricreativi anziani, **ludoteche** e fonoteche; la conduzione di progetti di **educativa di strada** e ADM; lo sviluppo di **servizi psicologici in area scolastica** (screening dislessia e discalculia per la scuola primaria, potenziamento cognitivo in supporto alla didattica, orientamento scolastico/professionale); la programmazione e conduzione di **corsi di formazione e laboratori specialistici** per tutte le età; la promozione allargata di progetti e servizi destinati al pubblico dei cittadini tramite interventi di comunicazione e marketing sociale.

La società ha lavorato per più di 100 enti locali ed ha realizzato molteplici progetti di rete in partnership con Fondazioni, cooperative e associazioni del privato sociale ed è **certificata UNI EN ISO 9001:2015**

per: Gestione del servizio di Assistenza domiciliare a favore di minori- A.D.M.; Gestione dei Centri di Aggregazione Giovanile (CAG); Servizi psicologici e - nuova acquisizione 2021- Servizi Multifunzionali Animativi Culturali (CAM, Centri Polivalenti, Centri per il tempo libero, ricreativi, multiculturali e di animazione territoriale).

La cooperativa ha nel tempo realizzato molteplici **percorsi di cittadinanza attiva ed empowerment di comunità** per target diversi nei comuni dell'Ambito Visconteo Sud Milano. Si segnalano su tutte la partecipazione alla realizzazione del **progetto "GO SMART" 2019-2020** a valere sul Bando 2019 *La Lombardia è dei giovani* che costituisce l'antecedente diretto della presente proposta, nonché la conduzione di **progetti socio - animativi rivolti ad adolescenti e giovani, attività diffuse di Educativa di Strada, ADM, Consiglio Comunale dei Ragazzi, Centri Diurni Estivi per Minori**; la realizzazione di laboratori teatrali per la Scuola Secondaria di primo grado, l'organizzazione della Giornata Internazionale dei Diritti dell'Infanzia, l'ideazione e promozione di eventi sui temi dell'educazione civica, della partecipazione alla vita di comunità, del **contrasto al vandalismo e tutela del bene pubblico**.

Per l'attuale progetto 'Governare il Futuro' la Cooperativa **punterà sulla valorizzazione del protagonismo giovanile attraverso l'acquisizione di competenze digitali e soft skills per la cittadinanza attiva (web radio, video-maps, social media, ...)**.

PARTNER 4: Associazione Comunità Nuova

Comunità Nuova viene fondata nel 1973 da don Gino Rigoldi avendo come finalità originaria l'inserimento sociale dei minorenni usciti dal Carcere Beccaria. Ancora oggi l'associazione opera nel campo della **prevenzione del disagio giovanile e della promozione delle risorse di bambini e ragazzi**. Non solo, nel 2012 Comunità Nuova si riorganizza internamente sviluppando quattro aree di intervento – Dipendenze, Giovani, Infanzia e famiglie, Inclusione sociale e migranti – al fine di costituire gruppi di lavoro focalizzati e specializzati nello sviluppo di progetti e interventi che possano rispondere non solo alle esigenze e alle emergenze della comunità, ma anche ai bisogni formativi delle operatrici e degli operatori.

Comunità Nuova **è presente nei quartieri** per cercare di rispondere ai bisogni dei ragazzi: luoghi dove riunirsi, spazi dove mettersi in gioco, persone con cui dialogare, animazioni, giochi, computer, sale prove, eventi musicali e sportivi, sostegno scolastico, ma anche formazione al lavoro e all'imprenditorialità. Nello specifico Comunità Nuova sul territorio di Rozzano è presente dal 2005 con diversi progetti che hanno sempre visto lo **sport come strumento educativo e di aggregazione**. Oltre ad un luogo di riconoscimento per i ragazzi, l'**Unità Mobile dello Sport** ha sempre portato lo sport nei luoghi di aggregazione più informali, su tutto il territorio comunale di Rozzano. Sempre a Rozzano, 10 anni fa è nato il progetto "**lo Tifo Positivo**" che porta **all'interno degli Istituti scolastici** una buona cultura sullo sport e su come sostenerlo evitando derive violente e trasgressive. Nel 2019 anche Comunità Nuova ha partecipato come partner al progetto Go Smart.

Il ruolo dell'associazione, all'interno del progetto proposto, sarà quello di **coordinare e condurre alcuni laboratori con i ragazzi del territorio legati al proprio know how (educativa di strada, sport a fini educativi, web radio, ciclofficina, arteterapia, etc)**.

PARTNER 5: Città metropolitana di Milano

Città metropolitana di Milano tra le sue finalità istituzionali ha la promozione e il coordinamento dello sviluppo economico e sociale basato sulla coesione e l'inclusione sociale. Negli atti di indirizzo e di programmazione (Piano Strategico triennale, Documento Unico di Programmazione...) l'ente ha diversi obiettivi, tra cui lo sviluppo di una governance territoriale delle politiche giovanili e l'adesione ad azioni sperimentali e progetti sovraregionali replicabili, finalizzati alla partecipazione attiva dei giovani cittadini.

La Città Metropolitana di Milano ha inoltre partecipato a 7 Piani territoriali delle Politiche giovanili di

Regione Lombardia tra la prima e la seconda annualità. Più recentemente ha partecipato ad un progetto di contrasto e prevenzione del fenomeno dei Neet (MiGeneration Lab ReStart), ad un progetto europeo Erasmus+ per la promozione e diffusione dell'apprendistato tra le piccole e medie imprese, e ad un progetto finanziato dalla Fondazione Con I Bambini per il contrasto della dispersione scolastica tra gli adolescenti. Infine, l'ente è attualmente impegnato come partner nella realizzazione di due progetti finanziati dal Bando regionale La Lombardia è dei giovani 2020: il progetto a valenza locale "È X...dare spazio alle idee" e quello a valenza regionale "Piattaforma Regionale Orientamento".

Dal 2005, il Servizio politiche giovanili della Città metropolitana ha promosso e sviluppato l'**Osservatorio metropolitano giovani**, un **sistema di rilevazioni statistiche e sistematiche** su un campione rappresentativo di giovani residenti sul territorio metropolitano milanese. L'Osservatorio rappresenta le antenne dell'Ente in merito alle questioni giovanili, e ha consolidato nel tempo un reciproco rapporto di ascolto e attenzione. L'obiettivo è quello di **conoscere e monitorare le aspettative, le esigenze e le percezioni dei cittadini più giovani, al fine di utilizzare i risultati per migliorare l'offerta dei servizi a loro rivolti**. Non solo, attraverso l'Osservatorio e le funzioni proprie dell'ente, Città metropolitana sostiene e facilita i processi di **protagonismo attivo dei giovani**, supporta la nascita e il consolidamento di reti territoriali, finalizzate allo sviluppo delle comunità e dei Tavoli di Lavoro integrati comunali sulle Politiche Giovanili, promuove campagne di informazione e prevenzione sulle tematiche e i comportamenti adolescenziali e giovanili, e investe nella capacità delle Amministrazioni di dare vita servizi e/o iniziative finalizzati al raggiungimento del benessere e del senso di appartenenza dei giovani alla comunità.

Per questo motivo attraverso gli accordi di partenariato Città Metropolitana di Milano sostiene la programmazione territoriale valorizzando i progetti formulati dai Comuni e dal privato sociale, in piena coerenza con le linee strategiche della policy per le politiche giovanili.

Il contributo che la Città Metropolitana Milano per mezzo dell'Osservatorio Giovani intende mettere a disposizione è una **risposta concreta alla finalità del bando stesso in coerenza al modello di welfare di comunità da esso promosso**. Attraverso l'applicazione di precisi riferimenti metodologici in grado di operazionalizzare la **costruzione di un sistema di governo** per l'attuazione del progetto e in grado di radicare dispositivi permanenti volti a ricomporre, sistematizzare e quindi **valorizzare il patrimonio di interventi ad oggi costruito nel territorio per incrementare il protagonismo giovanile**.

I partner di progetto, inoltre, **concorrono a realizzare lo strumento di governance per le politiche giovanili** che permetterà di strutturare nel tempo un'azione concreta e duratura rivolta ai giovani: un Tavolo/Cabina di Regia permanente promosso dagli Enti locali che metta in rete gli stakeholders del territorio e promuova la nascita di proposte integrate tra pubblico e privati, sostenibili nella loro realizzazione, in linea con la nuova programmazione del Piano di Zona.

1.3 OBIETTIVO DI PROGETTO

Indicare con una X uno o più obiettivi indicati nel bando che si intende raggiungere con il progetto	
X	<i>sostenere iniziative di capacity building, accompagnamento e tutoraggio per lo scambio e il trasferimento di buone pratiche tra i soggetti</i>
X	<i>sostenere interventi diretti a favore dei giovani per promuoverne l'autonomia, la crescita personale e professionale e la partecipazione attiva nella vita della comunità;</i>
e indicare una o più delle seguenti tematiche:	
	<i>sviluppo sostenibile</i>
	<i>transizione digitale</i>
X	<i>arte, cultura e sport</i>

X	<i>orientamento al mondo del lavoro</i>
	<i>educazione finanziaria</i>
	<i>mobilità dei giovani</i>
	<i>contrasto al disagio giovanile e alla violenza di genere</i>

1.4 SINTESI DI PROGETTO

*Fornire una **sintesi del progetto complessivo (max 5000 battute)** in coerenza con gli obiettivi e le azioni principali previste.*

Da diversi anni il territorio cui afferisce il Distretto Visconteo Sud Milano è impegnato nella programmazione e nella progettazione di servizi e attività rivolte ai giovani residenti, in coerenza coi i piani sociali di zona e attraverso lo sviluppo di partenariati temporanei. L'obiettivo innovativo che l'ambito distrettuale si pone con questo progetto è di **abbandonare il modello di progettazione puntuale e a breve termine**, sostituendolo con una **vision** e una **mission** di medio e lungo periodo. Una **governance** stabile delle politiche giovanili, ma allo stesso tempo flessibile e in linea con i più **innovativi modelli di progettazione sociale** e con i diversi **bisogni ed esigenze dei giovani** abitanti dell'area.

Attraverso le diverse azioni proposte, il Capofila intende dunque costruire una **Cabina di Regia** tra i partner, finalizzata a garantire ed alimentare un assetto di **governance collaborativo, continuativo** nel tempo e fortemente **integrato** al processo di co-programmazione territoriale. In questo contesto si inseriscono le azioni condotte in collaborazione con **Città Metropolitana di Milano** che avranno l'obiettivo di garantire un **supporto metodologico e di monitoraggio** relativo alla **tenuta istituzionale** e allo **sviluppo strategico** dell'intero progetto. Non solo, l'esperienza maturata in questi anni dall'ente metropolitano favorirà inoltre il **confronto con le altre progettualità distrettuali** metropolitane: Città Metropolitana, attraverso l'Osservatorio Giovani, convocherà infatti tavoli di scambio e confronto sulle sperimentazioni attuate in ambito metropolitano.

Enti distrettuali e operatori locali beneficeranno di queste attività di confronto e sviluppo incrementando le proprie conoscenze e competenze personali attraverso momenti di scambio e collaborazione con esperti di altri territori e il *know-how* portato dalla presenza di Città Metropolitana al fine di **incrementare l'offerta di servizi e opportunità dedicate ai ragazzi**.

Per quanto riguarda le **attività** più strettamente **rivolte ai giovani** il partenariato si pone come obiettivi generali **promuovere l'autonomia, la crescita personale e professionale dei giovani** e **stimolare la loro partecipazione attiva alla vita della comunità** attraverso il supporto di esperti formatori per lo sviluppo di soft skills e competenze specifiche e iniziative di *peer education*.

In questa direzione vanno le azioni portate avanti dai partner **AFOL Metropolitana, Melograno Società cooperativa sociale onlus, Giostra Cooperativa sociale onlus e Associazione Comunità Nuova**, sul campo da diversi decenni nella progettazione giovanile ed esperti degli strumenti e delle opportunità per lo sviluppo emotivo, relazionale e professionale dei giovani.

Nello specifico, AFOL Metropolitana si occuperà di gestire e coordinare l'organizzazione della formazione di operatori e giovani cittadini nel campo della robotica grazie alla collaborazione con **l'azienda Pearson** che fornirà gli strumenti formativi e i patentini di certificazione delle competenze, e **l'Istituto Comprensivo Statale Monte Amiata di Rozzano** che metterà a disposizione il laboratorio di robotica "ROBOHUB", unico nell'area metropolitana. Inoltre, all'interno dell'azione sono previste attività di capacity building in campo creativo-digitale, orientamento al lavoro e mobilità internazionale grazie alle competenze portate da AFOL metropolitana e dai suoi servizi, tra cui **Multilab di Rozzano**. **E' stata inoltre attivata una collaborazione con l'Associazione di promozione sociale JOINT** (associazione di

promozione sociale di Milano che offre opportunità di mobilità internazionale ed apprendimento in contesti non formali per i giovani).

Gli obiettivi che si vogliono raggiungere con questa azione sono, fra gli altri: migliorare le skills tecnologiche dei ragazzi per favorire il loro ingresso nel mercato del lavoro, contribuire all'incontro fra la domanda e l'offerta di specifiche posizioni lavorative molto richieste, valorizzare e promuovere le strutture tecnologiche presenti sul territorio al fine di valorizzare la creatività giovanile.

Le **azioni di peer education** verranno invece realizzate grazie alla stretta collaborazione degli operatori locali di Melograno, Giostra e Comunità Nuova, che in maniera innovativa condurranno attività di *engagement* e co-progettazione di laboratori formativi ideati e gestiti dai ragazzi con il supporto di esperti a loro disposizione. A seguito di una breve attività di analisi e ascolto del territorio, verrà pubblicata una "**call for proposal**" - rivolta ai giovani - tramite la quale i ragazzi stessi potranno mettersi in gioco per trovare gli strumenti più adatti a rispondere ai bisogni e alle esigenze emerse nella fase di ricerca. Le proposte ritenute più rispondenti verranno analizzate nel dettaglio con l'aiuto degli esperti e supportate nella realizzazione grazie all'erogazione di attività formative dedicate ai giovani proponenti. La seconda fase/azione di questo percorso vede l'implementazione dei laboratori, la loro apertura alla comunità giovanile e l'organizzazione di due eventi finali per la restituzione dei risultati e dell'esperienza maturata all'intera comunità.

Attraverso queste azioni i giovani non sono più solo fruitori dell'offerta, ma **protagonisti in tutte le fasi**: dall'ideazione alla progettazione, dallo sviluppo alla completa realizzazione delle attività laboratoriali sviluppando non solo una certa sensibilità verso la partecipazione alla vita della comunità, ma anche spirito di collaborazione e organizzazione, competenze tecniche e capacità comunicative essenziali per un futuro ingresso nel mondo del lavoro.

Competenze che gli stessi giovani potranno, nell'ottica di prosecuzione dell'azione progettuale nella sua forma più strutturata, trasferire ai "nuovi giovani" nei prossimi anni.

2. DESCRIZIONE PROGETTO

2.1 – AZIONI E INIZIATIVE PROGETTUALI

AZIONI (è possibile indicare una o più azioni; nel caso di azione B è obbligatorio individuare almeno una iniziativa)		
X	A	INTERVENTI DI CAPACITY BUILDING
X	B	PROGETTI RIVOLTI AI GIOVANI E REALIZZATI CON I GIOVANI
	X	B.1. iniziative promosse e realizzate dai giovani
	X	B.2. iniziative di peer education
	X	B.3. iniziative per lo sviluppo di competenze e soft skills nei giovani e/o youth workers ovvero rafforzare le competenze e lo sviluppo delle soft skills degli operatori del territorio in coerenza con quelle individuate nel ETS Competence Model for Youth Workers to Work Internationally, promuovendo una partecipazione anche dei giovani operatori 18-34.

2.2 ANALISI DEL CONTESTO TERRITORIALE

Fornire una descrizione del contesto/territorio di svolgimento del progetto e indicare elementi socio-economici o geografici caratterizzanti e significativi in coerenza con gli obiettivi e le azioni principali previste. (max 5000 battute)

Il territorio di azione del progetto è quello dell'Ambito Distrettuale Visconteo Sud Milano di cui fanno parte i Comuni di Rozzano, Basiglio, Locate di Triulzi, Opera, Pieve Emanuele, Binasco, Casarile, Lacchiarella, Noviglio, Vernate, Zibido San Giacomo, per una popolazione complessiva di circa 124.016 abitanti.

TERRITORIO

I comuni dell'area a sud di Milano si distinguono in maniera particolare per la presenza di ampie aree agricole e verdi contrapposte ad ampi centri urbani ad alta densità di popolazione e con periferie. Tutti gli 11 Comuni abbracciano gli spazi del Parco Agricolo Sud Milano, una vasta area naturale protetta che è stata istituita per valorizzare le **attività rurali** e proteggere campi e zone boschive. Caratteristica diffusa in questi comuni è la presenza abbondante di acqua, abbazie e castelli, alcuni dei quali legati alla nobile famiglia Visconti.

Tuttavia, il territorio risente in maniera particolare di **problemi di mobilità e collegamento**: i **collegamenti** pubblici ci sono, ma **non sono capillari**, diverse aree del territorio restano escluse e questo **porta i giovani a isolarsi in quartieri e aree periferiche**. Senza mezzi privati risulta difficile raggiungere luoghi di svago e socialità non solo all'esterno, ma anche all'interno della stessa area di progetto. I principali luoghi di ritrovo e aggregazione dei giovani sono presenti nei Comuni di Rozzano, Locate, Zibido e Pieve, mentre su altri territori si riscontra una minore presenza di aree dedicate, fattore che porta i giovani quindi a ritrovarsi spesso per strada. È presente, inoltre, un'alta concentrazione di alloggi ALER con le conseguenti criticità legate a problemi di legalità e alle condizioni socioeconomiche delle famiglie, che talvolta possono avere impatti negativi sui giovani.

Le indagini degli inquirenti condotte in alcuni Comuni dell'area hanno inoltre mostrato la presenza di **esponenti di clan mafiosi calabresi** (Piromalli, Mammoliti) attivi in attività illecite come spaccio di stupefacenti e sodalizi criminali tra grandi imprese per il monopolio del "ciclo del cemento".

A tal proposito, nel 2018 si è costituito un comitato di cittadini rozzanesi (Comitato Molise 5) con l'obiettivo di prendersi cura di una **villa confiscata alla mafia** sita in via Molise 5 a Rozzano (MI), trasformandola in un bene comune e in un laboratorio di partecipazione e cittadinanza attiva (<https://www.produzionidalbasso.com/project/un-bene-da-coltivare-un-orto-didattico-antimafia-a-rozzano-mi/> - <https://www.facebook.com/comitatomolise5/>).

Negli anni il territorio ha comunque saputo innovarsi, da un lato **attraverso una forte cooperazione con gli istituti scolastici**: sono numerose le iniziative che vengono organizzate dagli stakeholders locali e dai partner per cercare di coinvolgere i giovani in attività extra-scolastiche sul territorio. Dall'altro **attraverso il posizionamento del territorio**, soprattutto Rozzano, cui fanno riferimento i comuni del Piano, **su iniziative legate all'innovazione tecnologica**: il Multilab, descritto in precedenza e il Robohub, che costituiscono un fiore all'occhiello per l'offerta formativa territoriale per i nostri giovani. La presenza di HUB tecnologicamente avanzati garantisce l'attuazione di un modello di sviluppo innovativo e stimola la creatività dei residenti.

LAVORO

Il Centro per l'Impiego di Rozzano rileva nell'ultimo anno una popolazione disoccupata tra 2000 e 3400 individui (categoria 15-64 anni) di cui i NEET (tra 15 e 29 anni) oscillano tra i 1501 e 2500 giovani. I dati di disoccupazione giovanile sono pertanto elevati. Il territorio ha cercato di far fronte a questo problema nel tempo, attraverso la collaborazione e le progettualità con AFOL MET (CFP, Centri per l'Impiego,

Sportelli lavoro e orientamento comunali), con le cooperative sociali che operano nell'area e con gli strumenti messi a disposizione da Regione Lombardia, ANCI Lombardia e il Ministero delle Politiche Giovanili (Bandi regionali e nazionali, Dote Comune, Garanzia Giovani, Servizio Civile).

Gli stakeholders territoriali sono molto attenti anche alla **sensibilizzazione sulle tematiche del lavoro**: ciò ha consentito di realizzare una serie di **convegni ed iniziative** coinvolgendo le **imprese locali** in campo sanitario, socio-assistenziale, della grande distribuzione e della logistica, che operano attivamente sul territorio in esame.

DALLA RETE ALLO "STRUMENTO"

Come già accennato, il territorio dal 2012 ha iniziato a **gestire in cooperazione le politiche giovanili** formalizzando nel corso del tempo un gruppo di lavoro e una rete di contatti sinergici e orientati all'obiettivo, alle quali di volta in volta, a seconda dei temi progettuali, si aggiungono soggetti specializzati, professionisti e realtà locali. **L'obiettivo è sempre stato quello di creare un sistema di rete orizzontale.**

Nel 2015 sono nati i **primi progetti sul campo** per accompagnare i giovani al mondo del lavoro, favorire la nascita di nuove competenze e offrire spazi dedicati. Nel 2019 ci si è spinti verso la **creazione di Consulte** in ciascun ambito territoriale, coordinate tra loro (progetto in corso – GO SMART). Questo ha permesso di **raggiungere e coinvolgere un alto numero di giovani del territorio**, complessivamente più di 1000 tra le diverse esperienze, e **consolidare alcune iniziative progettuali che oggi proseguono con una propria sostenibilità** (Multilab Rozzano, Iniziative di AFOL, CAG, educativa di strada e molto altro). Un altro dato positivo è la presenza di associazioni e organizzazioni giovanili, sia costituite formalmente, sia di tipo informale, che coinvolgono diversi giovani a livello territoriale e che portano avanti iniziative su diversi fronti (eventi, cultura, sport, arte, sociale ...). Ad esempio, le Associazioni Anassagora (Pieve Emanuele) ed Ecoskate, hanno dato la propria disponibilità ad aderire alla realizzazione del percorso nel suo insieme, non solo promuovendo le azioni attraverso i propri contatti, ma facilitando e supportando anche le stesse attività di progetto.

Altre realtà presenti sul territorio che potrebbero collaborare al progetto sono: *Associazione Street art Academy, Blog - giornale online gestito da giovani "L'onda del futuro" (Binasco), gli Oratori del territorio, Tavolo giovani Zibido San Giacomo, Organizzazione di volontariato Croce Amica Basiglio, Sentinelle Parco Sud, ASD Volley Basiglio, Fondazione per Leggere (Biblioteca Comunale Zibido), Tavolo Permanente Minori (Comune Zibido San Giacomo), Pro Loco di Zibido San Giacomo, Associazione Pieve Insieme, Associazione culturale Magna Grecia (Pieve E.), Associazione Pievebusters, ASD USSA, Associazione Vento di Terra, 232 APS, Coop. Soc. Arti e Mestieri sociali, Consulta Giovani Rozzano, Tavolo Adolescenti Rozzano, Laboratorio Giovani LAGIRO' Rozzano, Centro Caos Rozzano, Associazione Trasgressione.net per la Giustizia Riparativa.*

Il territorio dispone dunque di una **rete capillare di soggetti del terzo settore (imprese sociali, associazioni, gruppi di cittadinanza attiva)** in grado di offrire servizi e ideare iniziative legate alle politiche giovanili, condividendo con gli enti locali (singoli e associati nell'ambito distrettuale) una visione focalizzata sul miglioramento dell'offerta per i giovani del territorio. L'intento finale del progetto e del partenariato è quello di creare – nell'assetto istituzionale e nel coinvolgimento dei giovani nelle diverse azioni - **uno strumento di coordinamento territoriale** di riferimento per l'ambito, che sia in grado di attuare un vero mainstreaming delle politiche giovanili nel tempo: leggendo i bisogni nella loro evoluzione, monitorando l'andamento delle azioni dedicate, strutturando nuovi progetti e ricercando nuove fonti di finanziamento, creando sinergie tra le diverse iniziative in corso.

2.3 TARGET DI RIFERIMENTO

Fornire dati descrittivi e quantitativi riferiti alla popolazione giovanile del territorio potenzialmente interessata dalla proposta progettuale utilizzando per quanto possibile dati ufficiali (es. ISTAT, dati USR sulla popolazione scolastica o simili), nel caso di iniziativa A e B.3 indicare i dati quantitativi relativi agli operatori (max 5000 battute)

Gli interventi e le azioni previste si rivolgono a giovani e operatori di tutto l'ambito distrettuale, in particolare la **popolazione giovanile censita conta circa 24.915 individui tra i 15 e i 34 anni.**

In assenza di un Osservatorio locale permanente sulla condizione giovanile non esistono ancora statistiche su alcune aree di indagine (povertà educativa, dispersione scolastica, livelli d'istruzione raggiunti).

Un certo livello di vulnerabilità del target giovanile è desumibile dall'alto numero dei minori in carico ai servizi di tutela (oltre 400 solo a Rozzano), che indica una fragilità

sociale delle famiglie che ricade anche sui giovani, e sull'incremento deciso dei dati relativi alle povertà nell'ultimo quinquennio (+ 300% su tutto l'ambito) anch'esso indice di un gap economico che inibisce fortemente le prospettive delle nuove generazioni.

I dati del Centro per l'Impiego di Rozzano rilevano nel 2019 una popolazione disoccupata tra 2000 e 3400 individui (categoria 15-64 anni) di cui NEET (tra 15 e 29 anni) tra 1501 e 2500 giovani.

Dati in linea purtroppo con quelli forniti da Comunistat (Osservatorio del Mercato del Lavoro di Città Metropolitana di Milano) 2020, la zona sud ovest di Milano, tendenzialmente presenta una **situazione descrivibile critica**, dove tutti gli indicatori considerati (avviamenti, avviati e datori di lavoro attivi con nuovi avviamenti) registrano valori in calo.

Il progetto si rivolge dunque a giovani interessati a rafforzare la propria occupabilità e professionalità: nello specifico è rivolto a giovani NEET (Not in Education, Employment or Training), neo-diplomati in uscita dai percorsi professionali, DDIF, licei, tecnici e studenti dell'ultimo anno della scuola secondaria o delle qualifiche triennali e tecniche.

Sono inoltre target del progetto i **giovani disoccupati in cerca di prima occupazione o giovani occupati in cerca di nuove opportunità professionali.** Più in generale il target del progetto sono quindi persone di età compresa tra i 18 e i 34 anni in fase di transizione motivati ad intraprendere un percorso di orientamento e riqualificazione professionale.

E' prevista anche la partecipazione dei ragazzi che appartengono a fasce deboli della popolazione, avendo cura di coinvolgere in primis gli eventuali soggetti segnalanti per garantire coerenza tra le attività proposte dalla progettazione stessa e gli eventuali obiettivi del percorso attivato in favore dei singoli ragazzi e ragazze. Si predilige, comunque, un approccio comunitario includente, che possa garantire la più ampia partecipazione a tutte le azioni anche delle categorie più vulnerabili, offrendo una proposta cioè che tenda a dare opportunità a tutti in base alle risorse individuali, intervenendo laddove queste sono minime rafforzando il sostegno professionale del partenariato.³⁰

Per quanto riguarda le **azioni di capacity building**, si stima un coinvolgimento di circa **10 operatori nell'ambito del progetto**, numero che potrà aumentare negli anni.

COMUNI DEL DISTRETTO	Classi d'età				N. TOTALE DEI GIOVANI
	15-19	20-24	25-29	30-34	
ROZZANO	2.171	2.145	2.045	2.178	8.539
BASIGLIO	489	466	414	378	1.747
LOCATE DI TRIULZI	478	519	541	570	2.108
OPERA	636	580	647	711	2.574
PIEVE EMANUELE	782	846	972	1094	3.694
BINASCO	353	336	349	365	1.403
CASARILE	238	216	205	197	856
LACCHIARELLA	417	421	465	493	1.796
NOVIGLIO	272	202	171	205	850
VERNATE	166	152	152	160	630
ZIBIDO SAN GIACOMO	215	175	159	169	718
TOTALI PER CLASSI	6.217	6.058	6.120	6.520	24.915

Il progetto prevede, inoltre, il miglioramento e il consolidamento delle capacità di collaborazione e coprogettazione per la promozione del protagonismo giovanile. **Momenti di formazione e confronto dedicati specificatamente agli operatori del territorio:** responsabili delle politiche giovanili, professionisti, cooperative e associazioni locali al fine di creare una programmazione stabile di servizi rivolti ai giovani e la diffusione di best practices relative alla progettazione e al coinvolgimento dei ragazzi.

Si identificano come ulteriori operatori coinvolgibili:

- EURES, sportello di AFOL Metropolitana di orientamento e informazione sulle opportunità di lavoro e formazione in Europa;
- I 13 Centri di Formazione Professionale direttamente gestiti da AFOL Metropolitana, che verranno coinvolti per promuovere le iniziative tra gli ex studenti;
- Robohub, laboratorio di robotica della scuola secondaria di primo grado di Monte Amiata di Rozzano;
- Multilab, spazio polifunzionale di AFOL Metropolitana comprensivo di business lab, per l'accompagnamento all'avvio di impresa e di fablab, per l'educazione alla fabbricazione digitale;
- APS Joint, associazione partner, esperta e attiva da anni sulla mobilità internazionale giovanile;
- Referenti delle scuole del territorio;
- operatori dei servizi sociali,
- personale educativo dedicato a interventi con i giovani (CAG e educativa di strada).

2.4 INDIVIDUAZIONE PROBLEMI/BISOGNI TERRITORIO

Descrivere, in relazione al contesto e al target di riferimento, problemi/bisogni del territorio che si intendono affrontare attraverso la realizzazione del progetto e la modalità di coinvolgimento dei giovani nella fase di stesura progettuale (max 5000 battute)

Durante il progetto GO SMART (Lombardia per i Giovani 2019), è stata svolta un'analisi territoriale online mirata a valutare **lo stato di benessere della popolazione giovanile** del distretto durante l'epidemia da COVID-19. Gli effetti della pandemia hanno colpito i tradizionali circuiti di aggregazione dei ragazzi (scuola, oratorio, parchetti, associazioni sportive...), che si sono trovati costretti a rimanere isolati e a ridurre drasticamente i contatti sociali.

Tra i dati emersi dall'analisi dei **189 questionari pervenuti**, il campione coinvolto dichiara una notevole fatica rispetto all'utilizzo continuativo di strumenti digitali (soprattutto per quanto riguarda la DAD) e una riconosciuta **difficoltà a mantenere relazioni sociali positive esclusivamente a livello virtuale**. Tuttavia, è stata rilevata la **necessità di perfezionare e promuovere l'uso dei media digitali in relazione all'erogazione di contenuti formativi specifici**: sono state molte le richieste riscontrate per webinar riguardanti la **crescita personale** e lo **sviluppo di soft skills relazionali** (32 risposte), tutorial culturali (34), tutorial creativi (34), webinar inerenti **nuove tecnologie** (30) e **tutorial sportivi** (32).

Da non sottovalutare il dato relativo al desiderio di recuperare una dimensione più sociale: ben 128 su 182 intervistati, avrebbero voluto organizzare una festa ed il 34% si dichiara disponibile ad esser coinvolto come **parte attiva nell'organizzazione di eventi musicali, sportivi e di comunità** (a tal fine sono stati raccolti ben 55 indirizzi mail).

Sui desiderata dei più giovani si ritiene interessante anche una indagine sull'utilizzo del tempo libero, somministrata a Rozzano nel 2021 con questionari in forma anonima agli studenti della **scuola secondaria di primo grado**, cui hanno risposto ben 735 ragazze/i. Tutti hanno rilevato l'importanza di avere **spazi (luoghi) nella città a loro dedicati**, da condividere con i coetanei per seguire le proprie passioni (le preferenze non solo allo **sport** e alla **musica** da ascoltare ma anche da suonare, comporre

testi, **disegnare e persino studiare, ma in gruppo**, insieme).

Ecco, dunque che all'assenza di partecipazione dei giovani percepita dal territorio negli anni precedenti, va sostituendosi un **bisogno dei ragazzi non solo di rendersi disponibili, ma protagonisti delle azioni e della ricerca di spazi dove possano esprimersi e realizzare nuove idee e progetti**.

L'impegno civico dei giovani, seppur in crescita, rimane tuttavia ancora limitato, tanto nei comuni più agricoli quanto in quelli a maggiore urbanizzazione: ciò comporta uno scarso attaccamento dei più al territorio e alla sua evoluzione. Resta quindi **prioritaria la necessità di stimolarli con un'offerta di servizi, spazi e attività a loro dedicati, per avvicinarli alla vita cittadina e renderli consapevoli delle loro capacità e possibilità**.

Dall'analisi relativa al mercato del lavoro di Milano, condotta dal centro studi di Assolombarda (aprile 2021) emerge un dato preoccupante sulla **diminuzione del numero di occupati** (20.000 in meno nel 2020) e sull'impennata del numero degli inattivi, quasi 50mila in più nel 2020. Per quanto riguarda la disoccupazione giovanile, il tasso, post covid, sale al 22%. I NEET (Not in Education, Employment or Training), giovani che non studiano, non hanno un lavoro e non sono impegnati in percorsi formativi, sono passati dal 12% al 14,5% della popolazione giovanile in Lombardia, soprattutto tra gli over 24 e leggermente di più tra le femmine: complice tra le diverse cause anche la crisi innescata dalla pandemia, che ha portato la maggior parte dei giovani, che prima lavoravano e hanno poi perso l'occupazione, a ritirarsi almeno temporaneamente dal mercato del lavoro. **Tra gli effetti della pandemia, vanno dunque considerati con molta attenzione quelli relativi ai piani e ai progetti dei giovani**: oltre la metà dei giovani dichiara che la pandemia ha rallentato o completamente bloccato i propri **progetti di vita**, come quelli relativi alla ricerca di lavoro, di un'abitazione indipendente, al trasferimento in un'altra città o paese, all'inizio di una convivenza, sino ad una maternità o paternità.

È quindi **necessario realizzare attività che possano contribuire alla crescita personale e professionale dei giovani**, che permettano di creare delle reti di fronteggiamento al disagio giovanile e all'isolamento, facilitando le connessioni territoriali tra soggetti che a diverso titolo operano sul territorio. I NEET costituiscono un target particolarmente a rischio esclusione, dato che l'emergenza legata al coronavirus ha ulteriormente accentuato le differenze tra coloro che godono di ampie opportunità dal punto di vista socioeconomico e chi invece queste opportunità non le ha. In questo quadro **l'istruzione rappresenta un fondamentale strumento per l'emancipazione**, specie per quei giovani che provengono da contesti familiari disagiati.

Inoltre, la **domanda di nuove professionalità legate ai settori ad alto tasso d'innovazione tecnologica continua a crescere**, alimentando un mismatch tra domanda ed offerta. I professionisti ICT richiesti tra il 2016-2018 in Italia sono circa 85mila, di cui 65mila sono nuovi profili e circa 20mila lavoratori dipendenti da riqualificare. Il **bollettino Excelsior di Luglio 2021** evidenzia come nel territorio metropolitano di Milano, **quasi la metà delle professioni che prevedono più assunzioni sono riconducibili al campo digitale e tecnologico**. Inoltre, lo stesso bollettino, evidenzia che le aziende del settore programmano di assumere per il 40% profili under 29 segnalando al contempo difficoltà nel reperimento del 48% dei profili di assunzione. **Nel ranking delle professioni più richieste si trovano: tecnici in campo ingegneristico, tecnici informatici, operatori di macchine automatiche e semiautomatiche**.

Servono **competenze trasversali**, legate allo spirito d'iniziativa e d'innovatività. **La portata dello skill gap è molto preoccupante se pensiamo che alle capacità di natura tecnologica devono essere affiancate le cosiddette "soft skill"**, e quindi competenze di processo e di gestione. In termini di skill, la vera differenza sta nell'educare a un nuovo modo di lavorare introducendo competenze scientifiche di base, sfruttando i vantaggi degli strumenti digitali. È quindi necessario offrire esperienze e percorsi formativi **professionalizzanti e di empowerment, integrandoli con l'acquisizione di competenze trasversali legate allo sviluppo di capacità relazionali e comportamentali**, garantendo così ai giovani **maggiori possibilità**

di entrare in breve tempo nel mondo del lavoro.

L'ascolto del territorio ha fatto emergere non solo **sentimenti di fragilità e incertezza verso il futuro** (paura di non riuscire a trovare un lavoro e la conseguente indipendenza economica), ma anche la **mancanza di spazi dove “parlare di lavoro”**: uno spazio dove conoscere le opportunità, gli strumenti, i diritti legati al mondo del lavoro, scoprire dove fare nuove esperienze e accrescere il proprio profilo.

Infine, la **parcellizzazione e la disgregazione territoriale** non facilitano l'armonizzazione degli interventi e anzi aumentano il rischio di promuovere azioni non sempre efficaci. La possibilità di agire coerentemente e in connessione con le altre realtà territoriali permette di raggiungere ampi risultati rendendo più concreta l'ottimizzazione delle risorse. Per questo appare sempre più evidente la **necessità di investire in progettazioni e strumenti capaci di attrarre i giovani utilizzando i linguaggi innovati attraverso cui si esprimono e si sentono rappresentati**, uscendo dagli schemi di attività temporanee costruite e proposte da esperti, di cui i ragazzi sono soltanto fruitori. È necessario dunque costruire una governance stabile e duratura per le politiche giovanili dell'ambito distrettuale, che non viva di progettualità estemporanee, ma che abbia solide basi per diventare un punto di riferimento per i giovani del territorio.

In fase di stesura progettuale i giovani sono stati coinvolti attraverso il progetto in corso (GO SMART) per gettare le basi della collaborazione e co costruzione delle azioni nei prossimi mesi.

2.5 OBIETTIVI SPECIFICI

Descrivere sinteticamente gli obiettivi specifici che si intendono perseguire tramite la realizzazione del progetto (max 3000 battute)

Attraverso le azioni progettuali si vogliono raggiungere essenzialmente 3 macrocategorie di obiettivi specifici, declinati a loro volta in sotto-obiettivi:



Si tratta di **obiettivi tra loro sinergici** e in grado di strutturare e alimentare nel tempo le iniziative legate alle politiche giovanili.

Il **rafforzamento dell'employability dei giovani** è un fattore chiave per la crescita delle occasioni di lavoro per i nostri ragazzi. Il progetto mira, infatti, a qualificare le competenze dei giovani, affinché vi siano maggiori possibilità d'inserimento in azienda, ma anche ad offrire competenze nuove, per cercare di ridurre il gap di competenze tecnologiche tra domanda e offerta di lavoro, che il nostro territorio sente particolarmente. In particolare, l'azione di AFOL permetterà da un lato di qualificare la formazione dei giovani attraverso la robotica, accessibile a tutti, anche a coloro che non hanno particolari competenze tecnologiche di partenza: un fattore strategico, che permette di avvicinare un alto numero di soggetti e creare maggior fiducia nelle proprie capacità. Dall'altro favorirà anche una maggiore conoscenza da parte dei giovani delle opportunità di lavoro offerte in questo settore, con la possibilità di sperimentare

in prima persona l'utilizzo di macchinari e strumenti altamente tecnologici presenti presso Multilab e Robohub. Le azioni di Melograno, Giostra e Comunità Nuova s'inseriscono in questo obiettivo specifico in quanto nascono per coinvolgere i giovani direttamente, dando loro strumenti idonei per elaborare autonome proposte e iniziative, che li vedano protagonisti e li aiutino a rafforzare la propria consapevolezza e autostima. I temi che saranno trattati riguardano cultura, arte e sport, ma anche sostenibilità ambientale, nell'ottica di farsi promotori dello sviluppo del territorio attraverso azioni concrete. Le azioni contribuiscono quindi a supportare i giovani nello sviluppo e nel riconoscimento di competenze trasversali che potranno essere spese nel mondo del lavoro, come la cooperazione, le competenze tecniche e relazionali. Nuove modalità di declinazione dell'educativa di strada, così come la sperimentazione di interventi ludico motori nei parchi del quartiere (dalle attività sportive ai giochi collaborativi, all' educazione ecologica), sono strumenti per sostenere il protagonismo dei giovani e permettere loro di attivare processi di peer education, sino a rafforzarne l'autonomia e favorirne la mobilità nazionale e internazionale.

La **valorizzazione di luoghi e strumenti esistenti** è connessa all'idea di dare vita ad un organismo permanente (Cabina di Regia) che veda la partecipazione attiva e costante di stakeholders locali e giovani. Il territorio ha diverse eccellenze al suo interno, che attraverso il progetto si vogliono mettere in rete stabilmente, per favorire la nascita di progettualità ed iniziative sostenibili. In primis le attrezzature e gli spazi di Multilab e Robohub, come centri di aggregazione e di sapere; ma anche piattaforme collaborative già attive e utilizzate in questi ultimi anni per progetti sul territorio, in grado di connettere i giovani anche attraverso i social, a vantaggio della circolarità delle informazioni. L'organismo distrettuale avrà anche l'obiettivo di mettere stabilmente in rete centri di aggregazione giovanili più o meno stabili, nonché le consulte e i forum giovanili nati nel corso del progetto GO SMART.

L'**empowerment di comunità** rappresenta l'obiettivo specifico in grado di strutturare nel tempo le politiche giovanili: si tratta della stabilizzazione delle azioni legate a questa tematica, con la messa a sistema delle reti di partecipazione giovanili createsi nel tempo, e l'attivazione di un confronto stabile e continuativo con enti locali e stakeholders. Si vuole infatti aprire l'interlocuzione dei giovani con i soggetti istituzionali, per integrare proposte a livello territoriale e coordinare le stesse verso obiettivi comuni di crescita e coinvolgimento dei giovani. Si vuole creare un luogo di co-progettazione e conduzione di eventi sociali diffusi, proposti e realizzati dai giovani attraverso gli strumenti acquisiti con le attività progettuali.

2.6 DURATA DEL PROGETTO

(Le attività progettuali per le quali si chiede il contributo regionale devono essere realizzate entro il 31 ottobre 2022).

Data di inizio del progetto (mese/anno)	MESE	Ottobre	ANNO	2021
Data di conclusione del progetto (mese/anno)	MESE	Ottobre	ANNO	2022

3. DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO CHE SI INTENDE REALIZZARE

Descrivere nel modo più dettagliato possibile le azioni e/o attività che si intendono attuare secondo il seguente schema. Indicare chiaramente gli output (prodotti realizzati grazie al coinvolgimento del target); i risultati attesi (ovvero i benefici immediati che il/le destinatari/e del progetto ottengono attraverso la partecipazione alle attività) e gli indicatori quali/quantitativi; il/i soggetto/i responsabile dell'azione (capofila o partner).

<i>Azione (n. 1).</i>	<i>Percorso di empowerment di competenze tecnologiche innovative e sviluppo/rafforzamento soft skills</i>			
<i>Soggetto/i titolare/i dell'azione</i> (nome partner o capofila)	AFOL Metropolitana			
<i>Destinatari/e</i> (tipologia e numero)	<p>Il progetto si rivolge a 50 giovani dai 18 ai 34 anni che sono interessati a rafforzare la propria occupabilità e professionalità.</p> <p>Nello specifico è rivolto a giovani NEET, neo-diplomati in uscita dai percorsi professionali, DDIF, licei, tecnici e studenti dell'ultimo anno della scuola secondaria o delle qualifiche triennali e tecniche. Inoltre, sono destinatari dell'azione i giovani disoccupati in cerca di prima occupazione o giovani occupati in cerca di nuove opportunità professionali.</p> <p>Più in generale il target del progetto sono quindi persone di età compresa tra i 18 e i 34 anni in fase di transizione motivati ad intraprendere un percorso di orientamento e riqualificazione professionale nell'ambito dell'automazione e della robotica.</p>			
<i>Tempistica</i>	<i>dalla data</i>	01/10/2021	<i>alla data</i>	31/10/2022
<i>Obiettivo/i specifici di riferimento</i> (tra quelli riportati al punto 2.5)	Rafforzamento dell'employability dei giovani Valorizzazione di luoghi e strumenti esistenti			
<i>Descrizione Azione</i> (evidenziare eventuale articolazione in sotto-azioni)	<p>AFOL Metropolitana rileva quotidianamente le difficoltà aziendali, nel trovare personale adeguatamente formato, per le proprie esigenze e, nello stesso tempo, le difficoltà dei giovani nel decifrare correttamente il mercato del lavoro e la maniera più adeguata per proporvisi.</p> <p>Da qui l'idea di un progetto che mira ad intervenire su questo mismatch integrando un percorso di formazione tecnologicamente avanzata, tale da permettere di far ottenere il patentino di robotica a 50 partecipanti, con un percorso di empowerment per rafforzare le soft skills e l'employability dei giovani partecipanti.</p> <p>Il progetto intende rivolgersi dunque a ragazzi disoccupati di 18-34 anni, per supportarli e sostenerli nelle fasi di passaggio studio-lavoro, lavoro-lavoro, disoccupazione-lavoro, attraverso attività di accompagnamento, formazione, e consulenza volte ad implementare e migliorare alcune competenze spendibili in un mercato del lavoro in continuo cambiamento: problem solving, imprenditività, proattività, capacità di comunicazione e di negoziazione.</p> <p>Completano il percorso un modulo sulla mobilità internazionale e brevi corsi per lo sviluppo di competenze tecnologiche innovative. Sarà inoltre possibile per i ragazzi familiarizzare con le macchine di fabbricazione digitale presenti nel Multilab di Rozzano, spazio concepito come motore di sviluppo di progettualità digitali e la creazione di community creative e innovative. Il Multilab può rappresentare inoltre un canale di ingresso dei giovani nel sistema dei servizi di Afol che possono apportare un</p>			

contributo complementare alle attività del progetto e in linea con i bisogni dei destinatari.

La proposta ha come obiettivi finali:

- individuare, orientare, qualificare e certificare le competenze acquisite dai giovani del territorio nell'ambito dell'automazione tramite moduli formativi ad hoc e il conseguimento del patentino di robotica;
- creare opportunità di inserimento in azienda, anche all'estero, per i giovani con progetti professionali di sviluppo nell'area dell'automazione e della produzione in genere.

Le azioni previste sono le seguenti:

1. **Formazione e abilitazione di almeno 2 formatori su piattaforma Comau a cura dell'azienda Pearson:** gli operatori verranno accreditati quali docenti abilitati a supportare i ragazzi nel conseguimento del patentino di robotica (attestazione COMAU per l'insegnante – certificato di abilitazione all'insegnamento Uso e Programmazione nell'ambito del patentino);
2. **Pubblicazione di una Call per la raccolta delle adesioni di giovani interessati a conseguire il patentino di robotica;**
3. **Selezione delle candidature** sulla base di motivazioni e attitudini: non sono richiesti particolari requisiti tecnici per l'accesso al percorso;
4. **Formazione di 100 ore (3 edizioni) per 50 giovani** finalizzata al conseguimento del patentino di robotica su piattaforma Comau (di cui 52 ore su piattaforma Comau, 40 in presenza e 8 di esame). Le attività di formazione si svolgeranno in presenza nel laboratorio di robotica ROBOHUB dell'Istituto Comprensivo Statale Monte Amiata di Rozzano;
5. **Realizzazione di 3 laboratori di empowerment** della durata di 24 ore per la valorizzazione e il rafforzamento delle soft skills, e l'acquisizione/implementazione di abilità di self marketing per un progetto di inserimento in azienda. All'interno dei laboratori, sempre in ottica di rafforzamento delle soft skills, una parte sarà dedicata alla conoscenza delle possibilità offerte dalla mobilità europea ed internazionale, grazie alla collaborazione con l'Associazione APS JOINT;
6. **4 edizioni di formazione digitale di base**, della durata di 8 ore ciascuna per l'abilitazione all'utilizzo di macchine per la manifattura digitale. I partecipanti al progetto potranno fruire dell'assistenza tecnica presso il **Multilab di Rozzano** al di fuori delle ore di formazione per progettare, e prototipare eventuali idee progettuali. Potranno inoltre utilizzare lo spazio coworking di Multilab per consolidare le attività progettuali e il networking tra pari, con la community di Multilab e con il tessuto imprenditoriale del territorio;
7. **Community lab:** tempo/spazio in cui potere utilizzare le macchine digitali presenti nel Multilab sotto la guida del tecnico e con la possibilità di elaborare i propri progetti/prototipi con l'aiuto degli altri

	<p>membri della community (2 gg/settimana – 8 ore/settimana);</p> <p>8. Marketing aziendale con interviste personalizzate per l'adesione ed eventuale sponsorizzazione del progetto, in modo da favorire il passaggio dei partecipanti verso il mondo del lavoro.</p>
Output (cosa in concreto ci si attende come prodotto finale)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 50 patentini di robotica ottenuti dai partecipanti al percorso; ▪ Almeno 2 formatori certificati COMAU; ▪ 50 biosketch finali (o altro strumento di presentazione innovativo) realizzati dai partecipanti al corso di empowerment come strumento di self marketing; ▪ creazione di un modello di rete tra organizzazioni attive nel campo dell'innovazione e sviluppo di soft skills (AFOL Metropolitana con il suo servizio Multilab, APS Joint, Robohub) che possa essere replicato e riproposto su altri territori; ▪ 20 interviste personalizzate in aziende di produzione per favorire l'inserimento lavorativo dei partecipanti
Risultati attesi e indicatori quali/quantitativi	<p>Indicatori quantitativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ realizzazione di 1 modulo di formazione per i formatori che coinvolga almeno 2 docenti/esperti; ▪ realizzazione di 3 corsi di 100 ore per il conseguimento del patentino di robotica (50 partecipanti coinvolti); ▪ realizzazione di 3 percorsi di empowerment sulle soft skills (compreso parte gestita da APS Joint, per promuovere la mobilità internazionale) con il coinvolgimento di 50 partecipanti; ▪ realizzazione di 20 incontri con aziende, per sensibilizzarle alla tematica e coinvolgerle al progetto, favorendo il commitment di progetti professionali da sviluppare all'interno del percorso e costruendo relazioni che possano facilitare il passaggio al lavoro dei partecipanti; ▪ realizzazione di 4 percorsi di formazione base all'utilizzo di macchine di fabbricazione digitale (Stampante 3d, laser cut, vinyl cutter...) a completamento di un bagaglio di competenze digitali per approcciare il mondo della manifattura e della produzione in genere. <p>Indicatori qualitativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 75% dei giovani coinvolti che ottengono il patentino ▪ Coinvolgimento di almeno il 50% dei giovani in colloqui con aziende del territorio

Azione (n. 2).	Ricerca Intervento - Laboratorio Di Comunità
Soggetto/i titolare/i dell'azione (nome partner o capofila)	Melograno Società cooperativa sociale onlus Giostra Cooperativa sociale onlus Associazione Comunità Nuova

<p>Destinatari/e (tipologia e numero)</p>	<p>In generale, per l'azione proposta si predilige un approccio comunitario includente, che possa garantire la più ampia partecipazione dei giovani ai percorsi, offrendo attività che sviluppino la partecipazione e non ne limiti l'accesso.</p> <p>L'azione è suddivisa in 3 fasi di intervento.</p> <p>Nella prima si ipotizza di poter coinvolgere i ragazzi a partire dai contesti in cui gli operatori partner sono già attivi, promuovendo al contempo l'ingaggio di realtà rappresentative sul territorio (le scuole superiori, i Centri di Aggregazione Giovanile, equipe di educativa di strada, associazione Anassagora).</p> <p>La pubblicizzazione delle attività laboratoriali rivolte a cultura, arte e sport, e sostenibilità ambientale attraverso i canali social e in particolare le web radio territoriali, dovrebbe permettere di raggiungere un ampio numero di fruitori: si ipotizza di coinvolgere almeno 300 ragazzi tra i 15 e i 25 anni. Destinatari dell'iniziativa sono dunque tutti i giovani del territorio, in particolare si punta a coinvolgere i NEET e i ragazzi in difficoltà segnalati dai servizi e dalle agenzie educative locali.</p> <p>Nella seconda e terza fase d'intervento si ipotizza di poter coinvolgere circa 40/50 ragazzi che hanno aderito al percorso precedente, presentando proposte innovative relative alle aree di intervento.</p>			
<p>Tempistica</p>	<p>dalla data</p>	<p>01/10/2021</p>	<p>alla data</p>	<p>30/03/2022</p>
<p>Obiettivo/i specifici di riferimento (tra quelli riportati al punto 2.5)</p>	<p>Rafforzamento dell'employability dei giovani Valorizzazione di luoghi e strumenti esistenti</p>			
<p>Descrizione Azione (evidenziare eventuale articolazione in sotto-azioni)</p>	<p>L'azione è suddivisa in 3 fasi di lavoro e progettazione: la prima fase è pensata per organizzare momenti di presentazione dell'iniziativa e di ascolto del territorio, nella seconda fase si chiede ai giovani del territorio di agire proponendo attività da organizzare e co-progettare nella terza ed ultima fase.</p> <p>FASE 1: RICERCA INTERVENTO (220 ore circa)</p> <p>Ricerca intervento volta ad attivare i soggetti locali e ad indagare le possibili direttrici per il lancio di una "call for proposal" rivolta ai giovani cittadini in relazione alle macroaree tematiche previste dal bando: arte, cultura, sport - tenendo la sostenibilità ambientale come tratto trasversale.</p> <p>Focus dell'intervento è ascoltare il territorio incentivando la partecipazione attiva e il protagonismo dei giovani, al fine di far emergere bisogni e disagi ma anche le opportunità presenti nell'ambiente in cui vivono, e formulare proposte per un miglioramento dello stesso. I ragazzi troveranno non solo qualcuno disposto ad ascoltarli attentamente, ma anche esperti e risorse per supportare concretamente lo sviluppo delle azioni a favore della comunità locale.</p> <p>Con l'obiettivo di allargare la conoscenza e l'interesse verso il progetto, e</p>			

incrementare il numero delle figure professionali a supporto delle attività per i ragazzi, in questa fase verranno coinvolti anche alcuni operatori locali considerati “testimoni privilegiati”: **scuole superiori** dell’ambito, associazioni giovanili, **Centri di Aggregazione giovanile**, ecc... (circa 15 interlocutori).

Per la comunicazione verranno utilizzati prevalentemente Social Media a largo raggio, con particolare riguardo alle Web Radio presenti nel territorio e alla piattaforma Scuola Creativa Virtuale (Bando La Lombardia è dei giovani 2019, progetto GO SMART) già utilizzata in precedenti iniziative locali.

Di seguito il dettaglio delle attività previste per questa fase:

1. **Presentazione generale dell’iniziativa su piattaforma** e mappatura delle risorse attivabili intorno al progetto (piattaforme e reti informatiche, indirizzi e-mail del target ipotizzato, spazi disponibili etc.);
2. **Produzione strumenti di comunicazione** e collegamento con piattaforma web radio, pagina Facebook ed altri canali social per lo sviluppo del progetto;
3. **Realizzazione di interventi informativi** e promozionali presso Servizi, Istituti Scolastici di Ambito, agenzie educative, associazioni del privato sociale.
4. **Interlocuzione e aggancio con gruppi formali e informali** del territorio utilizzando gli strumenti sviluppati per la comunicazione al fine di presentare il percorso;
5. **Organizzazione gruppi di contatto e avviamento di panel di approfondimento** mirati ad indagare i bisogni della popolazione giovanile rispetto alle aree identificate (**web radio e focus group**).

FASE 2: CALL FOR PROPOSAL (200 ore circa)

L’esito della prima fase di presentazione, ascolto e confronto con il territorio convergerà nella costruzione di una “call for proposal” online indirizzata ai giovani e alle realtà locali giovanili, per raccogliere proposte e progettualità che rispondano ai bisogni e alle tematiche individuate (arte, cultura, sport sostenibili).

Le proposte pervenute verranno valutate e saranno oggetto di un affinamento tramite realizzazione di ulteriori focus group (online e/o in presenza) rivolti ai proponenti e aventi lo scopo di identificare con precisione finalità, obiettivi e metodologie, risorse, connessioni e supporti specialistici necessari a facilitare l’attuazione degli interventi.

L’obiettivo è spingere i ragazzi a mettersi in gioco, sviluppando in loro senso critico e capacità di analisi, confrontandosi tra di loro e con le figure professionali a loro disposizione.

Di seguito il dettaglio delle attività previste per la seconda fase:

1. Redazione e pubblicazione della Call for Proposal;
2. Analisi delle proposte pervenute, selezione e contatto con i giovani proponenti;

	<p>3. Analisi SWOT delle proposte pervenute e selezionate;</p> <p>4. Approfondimento e ottimizzazione delle linee di intervento tramite focus group dedicati;</p> <p>5. Presentazione delle opzioni specialistiche di supporto (laboratori)</p> <p><u>FASE 3: COPROGETTAZIONE LABORATORI CREATIVI DIGITALI</u> (150 ore circa).</p> <p>L'ultima fase riguarda la coprogettazione dei laboratori creativo-artistico-digitali e l'attivazione di risorse specialistiche, attraverso focus group per costruire concretamente dai 3 al massimo 5 percorsi laboratoriali in relazione alle aree di interesse del bando. In questo modo si vuole promuovere il benessere giovanile, sviluppando azioni positive volte a incentivare competenze e capacità specifiche con particolare riguardo al digitale e all'area delle soft skills, favorendo inoltre l'autonomia, l'auto-organizzazione e la capacità di lavorare insieme per la costruzione partecipata di percorsi di cittadinanza attiva.</p> <p>Le attività previste per questa ultima fase sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Avviamento attività di coprogettazione degli interventi con i gruppi giovanili interessati supportati da specialisti nelle diverse discipline (artisti, musicisti, sportivi etc.); 2. Avviamento dei laboratori digitali di supporto volti a far accrescere competenze e capacità specifiche nell'ambito della digitalizzazione e delle soft skills. <p>Obiettivo dell'intera azione è dunque la creazione di laboratori ideati e co-progettati "dai giovani per i giovani", in un'ottica di <i>peer-education</i> e di spirito di collaborazione con gli operatori locali. I laboratori, i risultati raggiunti e gli eventi ad essi collegati sono oggetto dell'AZIONE N.3.</p>
<p>Output (cosa in concreto ci si attende come prodotto finale)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Costruzione di un tavolo/cabina di regia distrettuale permanente sulle politiche giovanili a valenza partecipativa, a forte coordinamento degli enti locali. 2. Costruzione di min. 3 - max 5 percorsi laboratoriali.
<p>Risultati attesi e indicatori quali/quantitativi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Aumento della conoscenza dei bisogni territoriali</u> locali da parte dei soggetti coinvolti. Indicatore: dati rilevati sul campo attraverso interviste e confronti diretti con la popolazione giovanile e call for proposal. ▪ <u>Acquisizione e sviluppo di capacità cooperative</u>, attraverso la realizzazione di attività in gruppo, sviluppando solidarietà e promuovendo la partecipazione di tutti gli interessati. Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> - n. di ragazzi che partecipano alle fasi della ricerca (n. 300 ragazzi); - n. di laboratori ideati in gruppo (n. 3-5). ▪ <u>Creazione di reti di partecipazione giovanile</u>, che promuovano il protagonismo giovanile e aprano ad un'interlocuzione con i soggetti istituzionali del territorio; Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> - n. di ragazzi che intercettano nuove realtà locali (n. 40); - n. di incontri tra ragazzi, soggetti istituzionali e terzo settore (n. 20);

	<ul style="list-style-type: none"> - n. di collaborazioni che si attivano tra ragazzi e associazioni (n. 5). ▪ <u>Empowerment di comunità</u> tramite la partecipazione alle attività di ricerca-intervento. Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> - n. di realtà strutturate (associazioni) coinvolte nelle fasi di ricerca (n. 10); - n. di soggetti locali che partecipano alle fasi di ricerca (n. 20); - n. di soggetti che danno la disponibilità per collaborare alla realizzazione dei laboratori (n. 5). ▪ <u>Creazione di un gruppo di giovani attivo nella progettazione di percorsi laboratoriali</u>; Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> - n. di ragazzi che presentano idee progettuali (n. 50); - n. di laboratori co-progettati (n. 3-5).
--	--

Azione (n. 3). (titolo)	<i>Sviluppo dei laboratori creativi digitali e organizzazione di eventi a favore della comunità</i>			
Soggetto/i titolare/i dell'azione (nome partner o capofila)	<i>Melograno Società cooperativa sociale onlus Giostra Cooperativa sociale onlus Associazione Comunità Nuova</i>			
Destinatari/e (tipologia e numero)	<p>Destinatari diretti dell'azione saranno tutti i ragazzi che hanno partecipato alla prima fase di ricerca e ogni altro soggetto compreso nella fascia di età considerata che voglia partecipare alle attività laboratoriali e di organizzazione degli eventi finali. Obiettivo di questi interventi è infatti coinvolgere l'intera comunità locale, destinataria indiretta, nella realizzazione dei laboratori, nell'ottica di promuovere e sostenere azioni orientati all'empowerment della comunità stessa.</p> <p>La stima del numero totale di giovani partecipanti ai laboratori è di circa 150 ragazzi.</p> <p>La 2° azione prevede il coinvolgimento di tutta la comunità locale come pubblico dei due eventi conclusivi di presentazione dei risultati raggiunti.</p>			
Tempistica	<i>dalla data</i>	<i>01/04/2022</i>	<i>alla data</i>	<i>31/10/2022</i>
Obiettivo/i specifici di riferimento (tra quelli riportati al punto 2.5)	<i>Rafforzamento dell'employability dei giovani Valorizzazione di luoghi e strumenti esistenti</i>			
Descrizione Azione (evidenziare eventuale articolazione in sotto-azioni)	<p>Il percorso di progettazione partecipata iniziato con l'AZIONE 2, si conclude nell'AZIONE 3 con l'attuazione dei percorsi laboratoriali co-progettati, aperti a tutti i giovani del territorio, e l'organizzazione di due eventi conclusivi per mostrare i risultati raggiunti a tutta la comunità residente.</p> <p><u>Azione 3.1 - LABORATORI CREATIVO DIGITALI</u> (n. 3-5, 500 ore)</p> <p>L'articolata offerta laboratoriale di seguito descritta, di supporto all'azione progettuale si caratterizza come un panel di possibilità opzionali multidisciplinari e flessibili, orientate non solo all'incremento delle</p>			

competenze, ma anche alla concreta realizzazione delle proposte avanzate, **da personalizzare e costruire insieme ai diversi partecipanti** in una logica di laboratorio di comunità e di sensibilizzazione sociale.

Il fine ultimo è la realizzazione sul campo delle **proposte raccolte e attivate** che potranno riguardare sia contest a carattere culturale artistico (es. musica, murales, riqualificazione urbana, workshop territoriali si remi di interesse giovanile etc.), sia eventi collegati al tema dell'Outdoor Education e delle buone prassi di sostenibilità ambientale.

Verrà utilizzata la web radio come mezzo di comunicazione e diffusione delle iniziative, strumento che dunque risulta trasversale a tutte le azioni di progetto, che possa fungere anche da cassa di risonanza del progetto stesso e delle azioni che verranno realizzate.

L'intero percorso sarà dunque personalizzato in itinere coerentemente con la domanda evidenziata dai giovani nell'ambito dei momenti di confronto e durante la "Call for Proposal", in armonia con i bisogni e le esigenze dei contesti locali che sceglieranno di aderire all'iniziativa.

Tutti i soggetti coinvolti nel percorso verranno informati dal Tavolo di Progetto in modo continuativo e diffuso in merito agli andamenti e al *progress* delle realizzazioni.

A titolo di esempio di seguito si indicano **possibili percorsi, strumenti e prodotti finali** che potrebbero essere realizzati o utilizzati dai ragazzi durante la realizzazione e lo sviluppo delle iniziative laboratoriali, una sorta di "catalogo" all'interno del quale andare a sviluppare le co-progettazioni:

- **VIDEOMAPS:** video racconti dal territorio con particolare riguardo a richieste ed esigenze della popolazione giovanile, montati in collaborazione con gli esperti di riferimento e condivisi con la comunità locale via social;
- **WEB-RADIO:** piattaforma radiofonica online. L'attività potrebbe prevedere la produzione di contenuti audio per incentivare il protagonismo dei ragazzi nel "racconto" della comunità locale attraverso la conoscenza e applicazione di nuove tecnologie, grazie alla collaborazione di esperti di riferimento e favorendo il confronto e la partecipazione allargata;
- **SOCIAL MEDIA BASE:** corso per imparare la gestione dei processi comunicativi di produzione e diffusione di contenuti on line, focalizzandosi sull'utilizzo di YouTube ed altri canali digitali dedicati alla *content creation*. L'esito potrebbe essere la messa on line di una piattaforma specifica indirizzata a far conoscere attività ed esperienze promosse dai giovani del territorio, uno spazio virtuale dedicato ai giovani del territorio;
- **DJ SET MUSIC:** laboratorio musicale stabile/itinerante volto a far conoscere gli strumenti e a favorire la partecipazione dei ragazzi anche attraverso esibizioni "live";
- **URBAN GRAFFITI:** laboratori gestiti in collaborazione con artisti che

	<p>si muovono nel campo dell'arte urbana e che rappresentano "percorsi di memoria storica", mettendo in luce i contrasti sociali, con l'intento di riqualificare gli spazi "grigi" locali e di comunicare e dare voce alle giovani generazioni;</p> <ul style="list-style-type: none"> • CICLOFFICINA E CICLOFFINA ITINERANTE: biciclette itineranti organizzate in collaborazione con persone che abbiano un'ampia conoscenza del territorio e soggetti esperti nel campo della riparazione bici. Gli itinerari co-progettati avranno come punto di arrivo ogni volta uno dei territori Viscontei. • LABORATORIO RAP: incontri co-progettati dove la composizione di testi ed il rap verrà utilizzata come strumento per veicolare il confronto sull'esperienza di ciascuno nei confronti di alcuni dei temi principali della società attuale, quali le diverse culture, la discriminazione di genere, l'uso dei social media, il bullismo e la violenza, così da favorire l'empatia e l'atteggiamento positivo verso gli altri tramite l'espressione del proprio vissuto e la condivisione con l'altro e fuori da sé. • LABORATORI DI MUSICA, DANZA, ANIMAZIONE TEATRALE, PROMOZIONE DELLA LETTURA E DELLA SCRITTURA (smart blog): condotti in collaborazione con personale esperto delle diverse tematiche, che possano favorire l'avvicinamento a esperienze culturali, che siano apprendimento di nuove modalità di espressione per i giovani, avvicinandoli nel contempo all'uso di questi particolari codici espressivi; • LABORATORI DI SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE: legati al riuso e riciclo di materiali e alla produzione artistica attraverso l'utilizzo di questi materiali; • LABORATORI SPORTIVI: per promuovere l'attività fisica come espressione delle capacità personali e come dimensione sociale e aggregativa; <p>Durante la realizzazione delle attività verrà inoltre messa in atto una campagna informativa ad opera dei giovani al fine di allargare la conoscenza dei percorsi proposti (produzione e diffusione di materiale illustrativo digitale etc.).</p> <p>Azione 3.2 - REALIZZAZIONE EVENTI FINALI LOCALI (270 ore circa)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianificazione di micro-azioni focalizzate a condensare ed esporre i risultati del percorso sviluppato tramite l'organizzazione di alcune iniziative a carattere creativo-espressivo, ludico-sportivo, quali animazioni culturali, eventi musicali, laboratori di creatività urbana, eventi sportivi e di <i>outdoor education</i> nell'ambito territoriale; • Organizzazione e realizzazione di 2 eventi di restituzione dei risultati dell'iniziativa aperti a tutta la comunità locale.
<p>Output (cosa in concreto ci si attende come prodotto finale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizzazione di 3-5 percorsi laboratoriali ▪ Realizzazione di 2 eventi territoriali finali di presentazione degli esiti di progetto

Risultati attesi e indicatori quali/quantitativi	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Acquisizione di una maggiore consapevolezza</u> da parte dei ragazzi in merito alle proprie competenze emotive, sociali, espressive, creative, ecologico-ambientali tramite la partecipazione a laboratori riguardanti l'incremento delle capacità relazionali, espressive creative, digitali. Indicatore: numero di partecipanti ai laboratori. • <u>Acquisizione di nuove soft skills.</u> Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> - n° di ragazzi che gestiscono la piattaforma di progetto (n° 30); - n° di post pubblicati (n° 3/settimana). • <u>Empowerment di comunità</u>, tramite la diffusione dei percorsi e la partecipazione agli eventi finali; Indicatori: <ul style="list-style-type: none"> - n° di visualizzazioni delle pagine social; - n° di partecipanti agli eventi finali (n° 400/500 persone). • <u>Acquisizione di nuove competenze e implementazione e sostegno alle competenze già acquisite</u>, attraverso la partecipazione attiva ai laboratori; Indicatore: n° di giovani che partecipano ai laboratori (n° 150 ragazzi). • <u>Acquisizione e sviluppo di capacità cooperative</u>, attraverso la realizzazione di attività in gruppo, sviluppando solidarietà e promuovendo la partecipazione di tutti gli interessati; Indicatore: n° di giovani che partecipano ai laboratori (n° 150 ragazzi).
---	---

Azione (n. 4).	SUPPORTO ALLA GOVERNANCE DI PROGETTO			
Soggetto/i titolare/i dell'azione (nome partner o capofila)	<i>Città metropolitana di Milano Comune di Rozzano</i>			
Destinatari/e (tipologia e numero)	<i>Operatori locali e ambito distrettuale</i>			
Tempistica	<i>dalla data</i>	<i>01/10/2021</i>	<i>alla data</i>	<i>31/10/2022</i>
Obiettivo/i specifici di riferimento (tra quelli riportati al punto 2.5)	<i>Valorizzazione di luoghi e strumenti esistenti Empowerment di comunità</i>			
Descrizione Azione (evidenziare eventuale articolazione in sotto-azioni)	<p>In considerazione della strutturazione del progetto che vede la sinergia tra due "anime" progettuali gestite da un partenariato composito ed il particolare periodo in cui il progetto si collocherebbe, ovvero nella fase di definizione e avvio della nuova programmazione zonale 2021-2023, si vuole garantire che esso rappresenti un'occasione per allenare gli attori del territorio a partecipare e alimentare un assetto di governance collaborativo, continuativo nel tempo e fortemente integrato al processo di co-programmazione.</p> <p>Con l'azione proposta, coerente con i presupposti del Welfare di Comunità, si intende quindi seguire la costruzione di tale assetto,</p>			

	<p>attraverso il supporto metodologico alla costruzione di una Cabina di Regia tra i partner, finalizzata a garantire la tenuta istituzionale e lo sviluppo strategico dell'intero progetto oltre che ad individuare i "contenitori" necessari a diffondere corresponsabilità tra i ruoli a diverso titolo implicati nell'attuazione delle azioni progettuali.</p> <p>La Cabina di Regia, gestita e coordinata dall'Ente capofila, si avvarrà del supporto di un coach dell'Osservatorio Giovani di Città Metropolitana di Milano, e si occuperà di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementare le strategie per consolidare il lavoro di squadra tra i diversi ruoli del partenariato di progetto e tra questi con soggetti della più ampia squadra territoriale; - sviluppare e applicare un piano di monitoraggio del progetto (individuazione e applicazione di indicatori di processo, individuazione di punti e strategie di miglioramento); - disegnare prassi di co-progettazione territoriale coerenti con un più ampio assetto di governance e con il coinvolgimento dei giovani; - promuovere azioni che garantiscano la sostenibilità futura del progetto (es. creazione di accordi di rete, ingaggio di soggetti strategici oltre a quelli previsti inizialmente, mappatura e attivazione di ulteriori canali di finanziamento per future iniziative). <p>Il percorso di supporto potrà svolgersi su due dimensioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - supporto metodologico ai ruoli dell'Ente Locale nell'individuazione di strategie di tenuta del coordinamento istituzionale del progetto all'interno del più ampio assetto di governance; - supporto e monitoraggio ai lavori della Cabina di Regia rispetto all'applicazione delle prassi individuate.
Output (cosa in concreto ci si attende come prodotto finale)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formalizzazione di una metodologia e dei conseguenti accordi tra soggetti coinvolti per renderla stabile nel tempo; ▪ Report relativo ai dati risultanti dal monitoraggio.
Risultati attesi e indicatori quali/quantitativi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidare 1 metodologia di collaborazione sulla co-programmazione e co-progettazione per la promozione del protagonismo giovanile, sostenibile ed applicabile oltre la durata del progetto stesso

Sono previste in capo al Capofila dei costi relativi alla consulenza per il coordinamento amministrativo del progetto, come da piano finanziario allegato.

Azione (n. 5).	INTERAZIONI METROPOLITANE
Soggetto/i titolare/i dell'azione (nome partner o capofila)	Città metropolitana di Milano

Destinatari/e (tipologia e numero)	<i>Operatori locali e distretti metropolitani</i>			
Tempistica	<i>dalla data</i>	01/10/2021	<i>alla data</i>	31/10/2022
Obiettivo/i specifici di riferimento (tra quelli riportati al punto 2.5)	Empowerment di comunità			
Descrizione Azione (evidenziare eventuale articolazione in sotto-azioni)	<p>Si prevede un'azione promossa direttamente da Città metropolitana di Milano attraverso l'Osservatorio Giovani, di convocazione di tavoli di scambio e confronto sulle esperienze che in ambito metropolitano si stanno sperimentando attraverso queste progettazioni regionali. Tale azione dovrà raccordarsi con il processo di ascolto e monitoraggio che ANCI Lombardia e Regione Lombardia stanno già sviluppando, costruendone quindi in stretta relazione con Anci un ambito specifico per l'area metropolitana di Milano. L'azione verrà attuata attraverso il coinvolgimento di un rappresentante del capofila del progetto.</p> <p>Obiettivo è quello di raccogliere e condividere esigenze comuni su cui sviluppare trasversalità d'azione in ambito metropolitano nell'ottica dello sviluppo delle politiche giovanili locali.</p>			
Output (cosa in concreto ci si attende come prodotto finale)	Tavolo di confronto condotto da un coach dell'Osservatorio Giovani che coinvolge i referenti dei vari progetti metropolitani finanziati da Regione Lombardia, con la presenza di un rappresentante di Anci Lombardia			
Risultati attesi e indicatori quali/quantitativi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avviare confronto e condivisione delle esperienze sviluppate dai diversi distretti intorno alle azioni e alla governance sulle politiche giovanili, in ottica di area metropolitana ▪ Creare reti di condivisione dati e iniziative con altri ambiti di lavoro 			

1. BILANCIO DEL PROGETTO – Allegato 4

tabella 4.1 - 4.2 e, in caso di valorizzazione, tabella 4.3.1 e 4.3.2

2. PIANO DI MONITORAGGIO

Descrivere la metodologia di monitoraggio e valutazione che si intende adottare per verificare il regolare svolgimento, i risultati e l'efficacia del progetto, anche in termini di valutazione delle politiche e di impatto sul territorio. La metodologia deve essere basata su indicatori specifici e misurabili (max 3000 battute + eventuale tabella indicatori)

La valutazione del progetto vedrà un **coordinamento generale da parte del Comune capofila**, coadiuvato da Città Metropolitana, e da tutti gli altri partner. Il monitoraggio e la valutazione della efficacia delle attività, saranno monitorate attraverso specifici strumenti che si baseranno su **indicatori oggettivi e chiari**, di facile rilevazione e soprattutto di facile lettura ed interpretazione.

Sulla base degli indicatori sopra riportati, verrà creata una tabella Excel nella quale verranno inseriti i diversi indicatori quantitativi e qualitativi, che saranno oggetto di **monitoraggio periodico (ogni 4 mesi)** per comprendere lo stato di sviluppo del progetto. Ciascun partner sarà chiamato a dare evidenza circa i valori per ciascun indicatore, così da avere un quadro preciso della situazione.

Gli **indicatori quantitativi** saranno rilevati direttamente dai partner, durante le attività in azione. Quelli qualitativi potranno essere rilevati attraverso brevi questionari (massimo 5 domande) somministrati ai giovani per capire il loro grado di soddisfazione circa le azioni attivate e comprendere eventuali criticità che permettano di aggiustare la rotta.

Ogni 4 mesi i partner saranno portati a compilare la tabella sopra descritta, inserendo i dati quantitativi per ciascun indicatore. Le rilevazioni avverranno:

- Ex-ante: prima dell'avvio del progetto, per comprendere ad esempio quanti giovani siano già coinvolti dalle azioni in essere o quanti potrebbero esserlo sulla base di altre progettualità in corso
- In-itinere: ogni tre mesi, per verificare il grado di partecipazione dei giovani alle diverse azioni ed eventuali defezioni in corso d'opera
- Ex-post: alla fine dell'azione progettuale (da bando) per verificare effettivamente quanti hanno aderito e quali risultati ci siano stati

Si tratta di valutazioni che proseguiranno poi nel tempo e utili per progettare ulteriori iniziative, e che si porteranno avanti nell'ambito della Cabina di Regia permanente che si intende realizzare con il progetto. Nella tabella sotto riportata si riportano i valori.

Obiettivo comune	Risultato atteso	Fase di rilevazione	Unità di misura	Valore
Rafforzamento dell'employability dei giovani	1. Maggiori competenze in ambito tecnologico	<i>Ex-ante per comprendere il livello di partenza Al termine dell'azione di progetto</i>	<i>n. di giovani che migliorano competenze tecnologiche</i>	50
	2. Riduzione del gap di competenze tra offerta e domanda di lavoro	<i>Ex-ante per avere dati di partenza Alla fine del progetto, aumento dell'occupabilità (possibilità di accesso a tirocini, colloqui di lavoro, apprendistato, contratti di lavoro)</i>	<i>n. di opportunità lavorative attivate</i>	10
Valorizzazione di luoghi e strumenti esistenti	1. Messa a reddito dell'offerta Multilab	<i>Ex-ante per verificare quanto viene usato In itinere per evidenziare incremento utilizzo</i>	<i>n. di giovani coinvolti nel progetto che utilizzano gli spazi</i>	20
	2. Messa in rete di piattaforme digitali esistenti per la cooperazione tra giovani	<i>Ex-ante per verificare il numero dei fruitori In itinere per evidenziare incremento utilizzo</i>	<i>n. di giovani coinvolti nel progetto che accedono per la prima volta</i>	80

Empowerment di comunità	1. Creazione di reti di partecipazione giovanile e stimolare la partecipazione attiva alla vita della comunità	<i>Ex-ante per comprendere il livello di cooperazione In itinere per evidenziare incremento</i>	<i>n. gruppi giovanili nati spontaneamente</i>	5
	2. Creazione di un organismo stabile di progettazione e partecipazione (Cabina di Regia) per la creazione di politiche e azioni a medio e lungo termine	<i>Ex-ante per verificare formazione e andamento organismo In itinere per verificare funzionamento effettivo Al termine del progetto</i>	<i>n. organismo n. membri organismo (comuni, stakeholders locali, ...)</i>	1 25
	3. Ottimizzazione delle risorse e vision comune di sviluppo	<i>In itinere per valutazione cooperazione e sinergie nelle risorse</i>	<i>n. idee sostenibili messe in campo</i>	4

3. PIANO DELLA COMUNICAZIONE

Descrivere la strategia di comunicazione che si prevede utilizzare in relazione al target che si intende raggiungere, dando adeguata evidenza al piano di politiche messe in atto da Regione Lombardia – Direzione Generale Sviluppo Città metropolitana, giovani e comunicazione e al collegamento con le altre strategie locali e la disseminazione dei risultati. Indicare il sito internet del progetto, profili Instagram o social che si intendono utilizzare per la comunicazione delle attività progettuali (max 3000 battute)

Gli strumenti di comunicazione che saranno messi in atto per il massimo coinvolgimento dei giovani sono diversi. Al fine di allargare la conoscenza e stimolare l'interesse verso le azioni messe in campo, verranno utilizzati per le attività di comunicazione i **Social Media a largo raggio**, con particolare riguardo alle **Web Radio presenti nel territorio** e alla **piattaforma Scuola creativa Virtuale**, già utilizzata in precedenti attivazioni locali. Si tratta infatti di canali che hanno già un buon seguito. Attraverso questi strumenti si punta a promuovere sia l'informazione che l'azione, in particolare per la ricerca-intervento di Melograno, Giostra e Comunità Nuova: l'utilizzo di canali digitali sarà utile sia per raggiungere un maggior numero di giovani e di persone interessate, sia per garantire la realizzazione del progetto anche laddove la condizione pandemica dovesse nuovamente dettare restrizioni.

È inoltre intenzione attivare una piattaforma espressamente dedicata alla presente progettazione, che possa fungere da collettore di diverse iniziative già in corso e che diventi uno strumento permanente, strettamente connesso alla Cabina di Regia permanente che si intende realizzare. Si utilizzeranno anche canali Instagram e Facebook già esistenti e presidiati dai gruppi giovanili e dagli stakeholders locali, nell'ottica di massima aggregazione e diffusione delle informazioni.

Inoltre, per raggiungere giovani da coinvolgere nelle iniziative, si attingerà anche alle banche dati dei Centri per l'impiego (CPI) e dei Centri di Formazione Professionale (CFP) di AFOL.

AFOL metterà a disposizione anche la App Myafolmet e grazie al coinvolgimento di APS Joint, sarà possibile garantire ai giovani l'accesso a EURES, il servizio pubblico che promuove la mobilità professionale in Europa. Questo servizio offre ai cittadini italiani ed europei colloqui individuali e informativi sulle opportunità di lavoro, sulle condizioni di vita nei diversi Paesi europei (dalla previdenza sociale, agli aspetti fiscali, dai sussidi alla situazione economica), sulle possibilità di formazione in

Europa, sul conseguimento dei titoli di studio e la corrispondenza delle qualifiche a livello europeo, risultando quindi un canale strategico per avvicinare i giovani al mondo del lavoro rispetto alle diverse competenze che saranno acquisite nell'ambito delle azioni dell'intero progetto.

Nelle attività di comunicazione vi sarà anche il coinvolgimento dell'Associazione giovanile Ecoskate ASD, che si rivolge in maniera particolare alla comunità dei giovani skater dell'hinterland.

Un canale comunicativo importante sarà rappresentato, come poco sopra accennato, dalle web radio, in particolare SHARERADIO, realtà nata da una precedente esperienza progettuale a livello di ambito, oggi molto attiva, e che verrà utilizzata per realizzare gruppi di lavoro con i ragazzi che permettano di approfondire e raccogliere dati riguardo ai bisogni in modo creativo e digitale, lanciando già, nei fatti, delle azioni che coinvolgono i ragazzi e li orientano verso la costruzione di relazioni e lo sviluppo di collaborazioni.

Lo strumento della web radio verrà utilizzato sia dalla *governance* di progetto, sia direttamente dai ragazzi, ottenendo quindi un **doppio risultato**: da una parte intercettare e mappare i bisogni, dall'altra già implementare le soft skills dei ragazzi che potranno beneficiare di interventi a sostegno dell'uso del mezzo.

Sarà infine richiesto a tutte le amministrazioni comunali di condividere materiali online, e vi sarà anche l'apporto divulgativo dell'Osservatorio Giovani di Città Metropolitana.

È nostra intenzione anche utilizzare la piattaforma regionale dedicata alle politiche giovanili <https://www.regione.lombardia.it/wps/portal/istituzionale/HP/giovani>, nell'ottica di veicolare maggiormente le informazioni relative alle fasi progettuali e creare anche occasione di scambio con altri territori.

4. SOSTENIBILITÀ DEL PROGETTO

Descrivere come si intende garantire la sostenibilità futura delle azioni in termini di risorse e possibili fonti di finanziamento a livello regionale, nazionale e/o europeo.

Descrivere eventuali pianificazioni strategiche per un sistema di raccolta fondi che aiuti a consolidare e mantenere le esperienze maturate (max 3000 battute)

La sostenibilità progettuale rappresenta un aspetto sul quale il partenariato ha posto molta attenzione ragionando sulla **necessità di dare vita ad un percorso stabile e duraturo a livello territoriale**.

Le azioni possono essere viste come tappe di un percorso, che parte dalla ricerca sui bisogni, passa per la co-progettazione e giunge alla realizzazione concreta delle iniziative.

Le azioni messe in campo con questo nuovo progetto a valenza sovralocale (intero ambito) porteranno ad una serie di risultati che rappresentano un **patrimonio acquisito** che va a sommarsi con quanto già ottenuto in questi anni.

All'interno di questo patrimonio si inserisce anche un **modello di intervento** che può essere applicato in base alle risorse disponibili: ad esempio, in presenza di un minor numero di risorse, le aree oggetto di ricerca o il numero di proposte da realizzarsi diminuiscono mentre incrementano in maniera direttamente proporzionale se aumentano le risorse a disposizione.

Inoltre, i ragazzi coinvolti possono avvicinarsi nel tempo, cambiando il loro ruolo man mano che acquisiscono skills, sino a diventare **conduttori** essi stessi del processo, per lasciare il testimone a nuovi giovani protagonisti. Si tratta di un aspetto fondamentale, che garantisce la sostenibilità delle azioni messe in atto da parte dei giovani nel tempo.

Riteniamo però che la maggior garanzia di sostenibilità progettuale sia data proprio dall'obiettivo trasversale a tutto il progetto: quello di creare un **organismo sovracomunale permanente** (Cabina di Regia delle Politiche Giovanili) che abbia al centro il protagonismo giovanile. Questo organo avrà

l'importante ruolo di **promuovere un piano d'azione mainstreaming che attraversi più ambiti delle politiche locali**, evidenziando per ognuna gli interventi che maggiormente concorrono al miglioramento del benessere e delle condizioni di vita dei giovani.

È questo organismo che – **connettendo stabilmente stakeholders, potenziali beneficiari e potenziali sostenitori o sponsor** – può intercettare per tempo nuove fonti e modalità di finanziamento e intervento per garantire la continuità di quelle azioni che si sono rivelate maggiormente efficaci durante la sperimentazione assicurata dal progetto. Il tutto garantendo continuità all'azione di protagonismo dei giovani. Questa Cabina di Regia è vista come base di partenza per dare vita ad un **Tavolo Giovani d'Ambito permanente, integrato tra pubblico e privato**, dove il coinvolgimento diretto dei giovani passi anche attraverso l'utilizzo delle piattaforme e dei canali digitali, e che possa alimentare (e alimentarsi) con un flusso costante di scambio di informazioni tra testimoni privilegiati.

La sostenibilità passa anche attraverso l'utilizzo di strumenti di comunicazione e programmazione concreti, stabili e in continuità con la progettazione locale, come le piattaforme già sperimentate su progetti in corso di realizzazione a livello territoriale, in grado di concorrere alla nascita di un assetto strategico permanente sulla centralità delle politiche giovanili.

In quest'ottica, rispetto alle singole azioni progettuali messe in campo, la sostenibilità per l'azione di AFOL è garantita dalla messa in rete di eccellenze quali **Multilab, Robohub e l'associazione JOINT**, luoghi interessanti e attrattivi per le possibilità che offrono in termini di creatività e innovazione sociale e culturale, caratterizzati da un costante scambio relazionale tra i giovani.

Infine, la sostenibilità deriva anche dal **coinvolgimento dei giovani avvenuto in questi mesi**: nell'ambito del progetto in corso (GO SMART) è stato possibile coinvolgere giovani e associazioni nella formulazione di proposte e idee che hanno costituito la base di partenza per questa nuova iniziativa. Lo sviluppo dei laboratori vuole promuovere anche il **reciproco scambio di competenze tra ragazzi**, che, alla fine dei percorsi, attraverso azioni di *peer education*, trasferiscono ad altri le competenze acquisite. Il coinvolgimento delle realtà associative, inoltre, offre ai giovani una struttura poliedrica all'interno della quale possono mettere a disposizione le nuove competenze acquisite.

Descrivere l'impatto e/o i collegamenti con la programmazione locale delle politiche giovanili (max 3000 battute)

Il Documento di Piano attualmente in vigore per l'ambito territoriale è il documento 2019/2020, nato quindi in un periodo antecedente al covid e nel quale non sono state affrontate alcune importanti questioni che invece costituiranno la base di partenza per il nuovo documento.

Il territorio si trova dunque in un periodo privilegiato per la nascita del progetto, in quanto molte politiche dedicate ai giovani sono oggetto di valutazione e confronto proprio in questi mesi e il progetto qui presentato è nato anche dalle risultanze emerse. L'attuale piano focalizza la sua attenzione sui seguenti obiettivi specifici rivolti ai giovani:

- Sviluppare life skills attraverso sistemi di educazione e formazione diversi da quelli tradizionali
- Promuovere l'autonomia e transizione verso la vita adulta
- Consolidare e sviluppare la Rete territoriale esistente, favorendo la partecipazione dei giovani e delle aggregazioni giovanili

Partendo da questi obiettivi, l'attuale programmazione ha focalizzato l'attenzione su diverse iniziative sviluppatesi a livello territoriale (progetti specifici legati alla formazione e all'emersione delle competenze, progetti per la certificazione delle competenze acquisite dai giovani sul campo, supporto nell'ingresso del mondo del lavoro, ma anche potenziamento dei CAG, la nascita di web radio e la diffusione delle iniziative del Multilab, per citare le principali).

Iniziative che hanno permesso negli anni di raggiungere i seguenti risultati qualitativi:

- Risposta positiva dei giovani grazie all'utilizzo di nuovi linguaggi e nuove proposte esperienziali
- Nascita di reti aggregative di giovani a livello territoriale.

All'interno delle assemblee e dei gruppi di lavoro, è emersa la necessità di strutturare maggiormente l'intervento dedicato alle politiche giovanili, attraverso la creazione di una Cabina di Regia permanente che raccolga l'espressione di tutti i soggetti territoriali che si occupano di politiche giovanili, al fine di mettere maggiormente a sistema il percorso avviato con i giovani in questi ultimi anni.

Ed è proprio su questo ambito che si sta lavorando in questi mesi per il nuovo Documento di Piano, nell'ottica di avviare un percorso che si basi su specifiche parole chiave: struttura – condivisione – connessione – coinvolgimento – visione strategica.

5. PIANO DI RISK MANAGEMENT

Identificare e descrivere i possibili rischi, le relative misure di mitigazione e le soluzioni concrete applicabili.

(A titolo di esempio fare riferimento a: rischi di implementazione delle attività legati a circostanze esterne; rischi finanziari in relazione allo stato di avanzamento del progetto; rischi amministrativi e di coordinamento all'interno del partenariato, ecc.) (max 3000 battute)

Nella progettazione delle iniziative, forte attenzione è stata posta sui **possibili rischi in cui si potrebbe incorrere**. Si tratta di rischi che hanno spinto il partenariato ad **individuare anche possibili correttivi in fase di progettazione**, che costituiscono in certi casi la base di alcune azioni.

Alcuni dei rischi individuati sono inoltre strettamente connessi alla tipologia di azione progettata, mentre altri sono maggiormente legati al contesto socio-territoriale nel quale si inserisce il progetto.

RISCHI CONNESSI ALLE SINGOLE AZIONI PROGETTUALI

In merito all'azione portata avanti da AFOL, uno dei rischi da considerare nell'erogazione del modulo formativo sulla robotica è un **nuovo lockdown**, fatto che impatterebbe sulla possibilità di accedere al laboratorio. Possiamo prevedere di realizzare le prime parti più teoriche dei laboratori a distanza e spostare quelle che necessitano dell'accesso alle macchine più avanti nel progetto, in momenti con minori restrizioni. Per questo abbiamo ipotizzato un programma di lavoro modulare e in grado di essere variato in corso d'opera senza troppi problemi organizzativi. In caso di lockdown, i percorsi di empowerment verrebbero svolti in remoto e l'accesso al Multilab sarebbe possibile per piccoli gruppi scaglionati nel tempo.

Lo stesso discorso vale per le azioni portate avanti da MELOGRANO, GIOSTRA e COMUNITA' NUOVA, che prevedono 3 fasi di azione distinte e quindi in grado di essere organizzate in diversi periodi: già durante il progetto GO SMART si è ricorsi ad interventi in modalità 'remota', per questo le azioni sono state progettate dando uno sguardo alle nuove tecnologie di coinvolgimento già sperimentate con successo. A seconda delle restrizioni, sarà quindi possibile garantire in toto la realizzazione delle iniziative, prevedendo anche piccoli gruppi di azione qualora fosse necessario.

Uno dei rischi più importanti legati a progetti di questo tipo, è quello finanziario: ovvero la **mancanza di fondi**. Per ovviare a questo problema, i partner sono partiti con la progettazione delle iniziative già in coda al progetto in corso (GO SMART) che ha permesso di mettere a sistema relazioni e risorse. Nella progettazione delle nuove iniziative è stata valutata la solidità dei soggetti coinvolti e la loro capacità di cofinanziamento. Inoltre, sono stati avviati ragionamenti e confronti di rete per la formazione del piano finanziario, nell'ottica di ottimizzare il più possibile le risorse messe in campo da tutti e creare vere sinergie e rapporti di cooperazione tra i partner.

RISCHI CONNESSI ALLE CONDIZIONI SOCIO-TERRITORIALI

Un ulteriore rischio che abbiamo visto fin dall'inizio, è strettamente connesso alla vastità del territorio sul quale si realizzerà l'intervento (ricordiamo essere l'intero territorio dell'ambito di zona descritto all'inizio). È un territorio sul quale vi sono differenze in termini di livello di offerte e coinvolgimento dei giovani, che negli anni, con le progettualità descritte, si è cercato di colmare. Proprio per questo, potrebbe essere necessario attivare delle connessioni che potrebbero incidere negativamente sul mantenimento della coerenza progettuale.

Attraverso il progetto GO SMART, sono state gettate le basi per una maggior cooperazione tra i territori e per creare iniziative omogenee, ma adatte alle differenze territoriali. **Per governare questo possibile rischio, abbiamo ipotizzato fin da subito la creazione di una Cabina di Regia** che possa coinvolgere la compagine partenariale e gli stakeholders territoriali e garantire la realizzazione coerente delle azioni e il coinvolgimento del territorio.

Inoltre, un ulteriore rischio che abbiamo effettivamente sperimentato in progettualità recenti, è legato alla **difficoltà di coinvolgere alcune amministrazioni comunali** dell'ambito di zona nell'engagement attivo dei giovani del territorio, il che potrebbe comportare una difficoltà di raggiungimento omogeneo di tutta la popolazione giovanile. Si ipotizza dunque di poter procedere al **coinvolgimento diretto dei giovani** attraverso l'utilizzo delle piattaforme e dei canali digitali, dedicando risorse per la comunicazione e l'informazione dei testimoni privilegiati locali.

Grazie all'esperienza pregressa, abbiamo individuato possibili correttivi nati dalla sperimentazione sul campo.