

SETTIMANA
EUROPEA
DELLA
GIOVENTÙ

7-8 MAGGIO
2015

#youthweek

SPAZIO FACTORY
LA PELANDA

#eywit

Gruppo 1: social media #DIGITYOUNG

Bisogni: mancata partecipazione dei giovani all'impegno civico

1. Obiettivo: Giovani da attori passivi ad attori attivi!
2. Per un'amministrazione trasparente e attivazione dei giovani alla coscienza civica

Azioni:

- Creare un gruppo di lavoro (amministrazioni, associazioni giovanili locali, gruppi informali provenienti da scuole superiori e universitari)
 - Censire il territorio al fine di individuare una location come centro di aggregazione per i giovani
- Il gruppo di lavoro avrà due obiettivi (a breve e lungo termine). Quello a lungo termine sarà la creazione di una **WEBRADIO** dal titolo **AreYouRadio** in collaborazione con l'assessorato alle politiche giovanili e sociali per dare l'opportunità di mettere in rete i giovani con i giovani e con le istituzioni. La WebRadio sarà trasmessa in streaming e su un canale Youtube per i non udenti con lingua LIS. E' trasferibile perché essendo online potrebbero prendere spunto altre città di diverse dimensioni, per utilizzarlo come best practice. E' sostenibile nel tempo perché ci sarà un rinnovo generazionale appoggiandoci all'amministrazione locale. E' innovativa perché i giovani informano e si informano in modo digitale apprendendo inconsapevolmente.
- In contemporanea verrà attivato una **DocuFiction** dal titolo **"#DirettaYoung"** che ha come obiettivo di documentare l'iter burocratico di sviluppo di una proposta da parte di un gruppo informale di giovani o organizzazioni. Il servizio sarà trasmesso su vari canali come Youtube, social network ed il sito del Comune.

Gruppo 2

Problematiche:

- **mancanza di luoghi di aggregazione** come ostacolo alla crescita dei giovani in quanto cittadini
- **assenza di partecipazione attiva** da parte dei giovani ai cambiamenti strutturali della società
- **scarso coinvolgimento dei giovani nelle politiche di innovazione digitale**
- **politiche giovanili sbilanciate verso l'assistenzialismo** piuttosto che verso la costruzione di reale occupazione
- **scollamento** del mondo della scuola dalle esigenze della società civile e del mondo produttivo
- **poca attenzione alla valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale** in chiave consapevole, innovativa e produttiva
- **mancanza di un'interazione efficace** tra giovani, istituzioni ed Europa per il supporto alla progettualità.

Aree e politiche prioritarie:

[occupazione e ambiente] Realizzazione di un'economia virtuosa in materia di riutilizzo di rifiuti organici, capace di coinvolgere gli enti locali e le competenze offerte dai giovani cittadini nella costruzione di una proposta in materia che sia coerente, diffusa e con un ritorno economico ed occupazionale oggettivo e durevole

[turismo ecosostenibile e sviluppo economico] implementare un sistema di valorizzazione territoriale, individuando grazie al coinvolgimento dei giovani una rete di itinerari ecosostenibili in ambito turistico, culturale, enogastronomico e paesaggistico, valorizzando il capitale territoriale specifico di ciascuna zona, attivare una piattaforma online nazionale che funga da network. Il network garantirà la visibilità del progetto e attirerà potenziali investitori privati. Fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi di questo processo anche attraverso l'utilizzo di mezzi multimediali e organizzazione di eventi anche musicali che ne favoriscano la partecipazione

[politiche sociali e culturali] Costituzione di centri di aggregazione sociale e culturale in ogni comune volti alla sensibilizzazione della coscienza civica e creativa dei giovani che attraverso le strutture polivalenti e l'utilizzo dei social media come strumenti di comunicazione riescono a intessere una rete di comunicazione sociale e culturale volta alla crescita del cittadino nella società civile e alla collaborazione nell'attuazione di progetti sia in ambito socio-culturale sia nell'ambito turistico e della promozione del territorio.

[scuola digitale, partecipazione civica e competenze europee] Coinvolgimento attivo e proattivo dei giovani del triennio delle scuole superiori per valorizzare e incrementare competenze linguistiche, digitali ed interculturali partendo dal locale in una prospettiva comunitaria. La città diventa il teatro di incontri tra i giovani in cui le competenze digitali della società civile entrano nella scuola e costruiscono luoghi di partecipazione e di monitoraggio civico, valorizzando la rete dei Digital Champions locali.

Gruppo 3: AttiviamoCi

Come avvicinare i giovani e le associazioni giovanili alle azioni civiche

Sintesi della proposta:

Un contenitore che favorisca la partecipazione attiva dei giovani per mettere in moto concrete azioni civiche. Questo sarà realizzato valorizzando le competenze e i talenti dei partecipanti, facendo incontrare e favorendo le diverse progettualità (istituzionali, territoriali e giovanili).

Azioni:

- Organizzazione di un **progetto** sulla scorta di un concorso proposto dall'Ang;
- Produzione di un **video "invito"** sulla propria città che descriva la vita dei giovani all'interno del territorio;
- I soggetti proponenti a livello territoriale si impegneranno ad ospitare ed organizzare iniziative durante il periodo dello **scambio**, attivando così la cittadinanza e le azioni civiche finalizzate alla valorizzazione del territorio;
- Riqualificazione e gestione degli **spazi** affidata ai giovani e gestita da loro;
- Realizzazione di una **piattaforma virtuale**, uno spazio in cui i progetti e i soggetti del territorio sono in rete;
- **Percorso educativo** nelle scuole: quello che si fa viene replicato all'interno delle scuole;
- Creazione di **progetti tematici** sfruttando le abilità e i talenti dei componenti.