

## SINTESI DEL PROGETTO

Il territorio del Comune di Angri attualmente non dispone di **spazi stabilmente destinati alla produzione e fruizione culturale**, come auditorium o cinema, luoghi pubblici al chiuso destinati esclusivamente all'aggregazione ed all'incontro dei giovani e della cittadinanza in senso lato, fatto salvo per gli spazi di verde pubblico attrezzato, gli impianti sportivi attivi, seppur sotto-potenziati, e i locali del Castello Doria. Tali locali, infatti, seppur saltuariamente destinati ad ospitare piccole manifestazioni o mostre, risultano strutturalmente inadatti ad ospitare incontri, conferenze, concerti o proiezioni, momenti di aggregazione efficaci.

Inoltre sono fortemente in crisi i luoghi preposti allo scambio ed alla contaminazione culturale, anche quelli legati all'associazionismo, strutturati come luoghi d'incontro, di lavoro o di svago, nel quale possa avvenire un reale trasferimento di conoscenze e la nascita di nuove iniziative. Questi luoghi nel tempo sono stati confinati spesso all'autoreferenzialità, perdendo il naturale carattere di apertura soprattutto verso i giovani, venendo progressivamente soppiantati da non-luoghi, i grandi centri commerciali che peraltro non insistono sul nostro territorio urbano, o dal progressivo avvicinamento delle nuove generazioni al consumo spesso patologico di alcol e azzardo.

In questo contesto i destinatari dell'iniziativa, giovani in età scolare e giovani adulti, sono spesso costretti a delegare la socialità solo al digitale oppure a spostarsi altrove sul territorio, con tutti le difficoltà del trasporto locale che conosciamo.

Inoltre, il nostro territorio rischia di perdere un'**importante risorsa intellettuale**, creativa e produttiva, costringendo gli elementi più attivi ed intraprendenti ad andare via alla ricerca maggiori opportunità, ma anche non facendo emergere **l'energia ed il talento** di molti ragazzi che, in un contesto che non offre le opportune condizioni di crescita, rimangono **latenti** e non sfruttate. Questo è il caso di molti giovani inoccupati che a causa delle condizioni economiche svantaggiose e della mancanza di proposte di arricchimento culturale non riescono a trovare la propria posizione nella società.

Consideriamo che i destinatari che rientrano nelle fasce d'età previste dall'avviso pubblico nel comune di Angri **sono circa 9.000**, pari ad oltre un quarto dell'intera popolazione, tra cui **oltre 1800** sono studenti delle scuole superiori e quasi 3.000 tra disoccupati e non occupati.

A queste esigenze, facendo affidamento sull'esperienza già acquisita dai partner in questo tipo di contesti, alla vicinanza e approfondita conoscenza del territorio che viene dall'associazionismo e al confronto costruttivo con l'ente capofila, oltre che sullo studio ed all'utilizzo delle migliori pratiche individuate in Italia ed in Europa, si intende dare risposta con il nostro progetto.

Il progetto, come da indicazioni espresse nell'avviso pubblico, si articola su tre linee d'azioni chiaramente identificabili, che si intrecciano organicamente per raggiungere in stretto coordinamento un obiettivo primario: la promozione della cultura dell'impresa, del lavoro e della legalità:

1. *laboratorio delle startup e della cultura imprenditoriale;*
2. *laboratorio civico multimediale;*
3. *laboratorio delle esperienze nell'alternanza scuola/lavoro.*

### **1. Laboratorio delle startup e della cultura imprenditoriale**

Questo laboratorio consiste in un percorso formativo destinato ai giovani in età post-scolare finalizzato alla creazione di **idee imprenditoriali concrete, finanziabili, realizzabili** e ad alta potenzialità di crescita identificabili come **startup**.

I mentor ed i tutor selezionati da Dpixel ed AuLab sono **professionisti** del settore, imprenditori, esperti del mercato e della formazione nella creazione d'impresa, in grado di fornire ai discenti tutti gli strumenti utili per costruire un progetto di startup innovativa, concretizzabile fin dalle fondamenta.



L'output finale di questo primo laboratorio è infatti l'opportunità per i partecipanti di strutturare un piano imprenditoriale supportato da un prototipo, fisico o digitale, e delle metriche misurabili testate sul mercato potenziale.

I progetti così corredati, possono partecipare ad una serie di **incontri con finanziatori** (rappresentati dai programmi di accelerazione d'impresa, business angels e venture capitalist), ed a **business competition regionali e nazionali** alle quali tradizionalmente i programmi formativi organizzati su tutto il territorio nazionale da Dpixel ed AuLab partecipano, come a titolo esemplificativo Techgarage, StartCup della Campania, Premio Nazionale

dell'Innovazione, Startup Europe o l'accesso alle call dei programmi di accelerazione dei principali business incubators italiani ed europei.

In questo modo è facilmente ipotizzabile che alcuni di questi progetti imprenditoriali si trasformeranno in Startup Innovative, in accordo con la normativa vigente, creando **vere imprese ed occupazione** e che, probabilmente, anche i progetti che non dovessero incontrare l'apprezzamento del mercato avranno dato l'opportunità ai partecipanti di avere tutte le conoscenze per creare e gestire nuove imprese.

Il laboratorio, così definito, può operare all'interno del progetto in due cicli completi da svolgersi nell'arco dei 24 mesi di attività progettati.

## 2. Laboratorio civico multimediale

La seconda linea d'azione prevede la creazione di uno **spazio di confronto e formazione aperto**, quindi non strutturato in un percorso di cui fruire in maniera lineare, ma avvicinabile in maniera flessibile nel tempo proprio per venire incontro alle esigenze ed alla sensibilità di un pubblico più vasto che va dagli studenti agli adulti. Uno spazio attrezzato che intende **coniugare tecnologia e cultura**, facendo tesoro delle best practices emerse negli ultimi anni, in Italia ed in Europa.

Il laboratorio, disponendo già ora di gran parte dell'attrezzatura necessaria nella struttura oggetto del progetto, quindi mettendo a frutto le risorse già disponibili inesprese o sottoutilizzate, intende proporre un ciclo di incontri, concerti e video-proiezioni, spaziando dal cinema alle arti visive di nuova generazione, dalle letture alla musica, mettendo a stretto contatto i giovani con autori, protagonisti, esperienze e tematiche di grande attrattiva. Ogni incontro offer un portato esperienziale legato alle esigenze del territorio ed alle richieste emerse dall'ascolto dei destinatari.

Parallelamente agli incontri il laboratorio si pone l'obiettivo di creare un vero e proprio archivio digitale. L'archivio, composto principalmente da film, video digitali, audio digitali e musiche, video giochi, applied games, prodotti per la realtà virtuale (VR) e prodotti legati all'edutainment, è fruibile anche al di fuori degli eventi in calendario, attraverso delle postazioni di consultazione realizzate all'interno della struttura, disponibile non solo per i partecipanti ai diversi laboratori del progetto ma per tutta la cittadinanza secondo modalità di accesso da definire in base alle esigenze che emergono dalla cittadinanza. Le postazioni sono dotate di opportune sedute in grado di accogliere singoli fruitori o piccoli gruppi (2-3 persone), dispositivi di riproduzione dei media, monitor adatti alla fruizione, cuffie per l'ascolto e device per il controllo. L'archivio digitale si potrà espandere nel futuro anche grazie alle donazioni che dovessero arrivare dalla cittadinanza o dagli sponsor, compresi i principali player dell'industria culturale.



Lo spazio, così immaginato, dispone di un'apposita area ristoro, dotata di attrezzature e piani per la consumazione. L'area sarà a disposizione per i fruitori degli eventi e delle postazioni di consultazione, per eventuali eventi legati alla degustazione e presentazione di prodotti legati al territorio, produzioni di pregio o tipiche, a chilometro zero, di qualità e di intrinseco valore culinario, culturale e tradizionale, nell'ottica della promozione delle eccellenze del territorio, e

per gli altri destinatari delle azioni di questo progetto, nell'ottica della sana contaminazione delle idee, del confronto e della socialità. E' possibile immaginare, un'evoluzione degli spazi e dei servizi, per offrire un servizio di catering in grado di contribuire sostanzialmente al sostentamento dei costi di struttura a regime.



L'obiettivo fondamentale di questa azione è la creazione di uno spazio di confronto e di aggregazione giovanile fondato sulla crescita culturale ed aperto alla società civile: un nuovo spazio da offrire e restituire alla città.

### 3. Laboratorio delle esperienze nell'alternanza scuola/lavoro

Il terzo ed ultimo laboratorio si propone di applicare la cultura del fare, in coerenza con i primi due, anche all'interno delle scuole. Il percorso esperienziale prevede un confronto diretto tra gli studenti delle scuole superiori presenti sul territorio e le esigenze specifiche delle imprese, attraverso una serie di incontri con imprenditori, dirigenti e lavoratori al fine di analizzare le problematiche e le criticità che le imprese incontrano nella propria attività quotidiana.

L'obiettivo del laboratorio è duplice: far conoscere agli studenti la realtà del mondo del lavoro, qualificando le competenze e le caratteristiche di ognuno, e quello di identificare potenziali soluzioni alle problematiche emerse attraverso l'applicazione di punti di vista innovativi ed originali che gli studenti sono in grado di mettere in campo con maggiore facilità ed efficacia rispetto alle organizzazioni produttive già strutturate.



Gli studenti acquisiscono in questo modo nuove competenze e possono dar sfogo alla propria creatività, lavorando su un'idea al fine di trasformarla in un vero e proprio progetto operativo.

I progetti potranno riguardare qualsiasi tematica purché rispettino gli standard e i criteri della commissione esaminatrice che ne accerti le potenzialità, la possibilità di sviluppo e la validità imprenditoriale.

### Metodologia

Sia le lezioni interattive che le attività laboratoriali saranno pianificate secondo l'approccio che caratterizza in modo trasversale tutte le fasi del progetto, ossia quello dell' "imparare facendo", e conterranno anche una componente

ludica attuata attraverso attività di team building e assessment center. Quello che infatti il presente esige dai giovani non è più solo il possesso delle conoscenze, ma la costruzione e la certificazione delle competenze attraverso la metodologia del combinare “sapere” e “saper fare”.

La partecipazione attiva e la centralità dei giovani è il fine e il mezzo con cui il partenariato mira a incrementare strategie e dinamiche di sviluppo del territorio, innescando un processo di cooperazione e collaborazione tra scuole, soggetti pubblici e privati, che in simbiosi possono ottenere importanti risultati.

Per tanto, credere e investire nei giovani vuol dire considerarli il motore di uno sviluppo qualitativo delle risorse culturali ed economiche del paese, in modo da determinare come beneficio primario per gli stessi una diffusione di maggiori possibilità e opportunità di crescita che li aiuti ad essere più consapevoli delle proprie competenze, del proprio valore e delle potenzialità insite nel contesto in cui vivono e utili a costruire il proprio futuro.

### **Obiettivi**

Le finalità del progetto sono facilmente riconducibili alla riproduzione delle migliori condizioni per l'evoluzione civile, culturale ed economica delle nuove generazioni cresciute sul territorio, attraverso l'utilizzo di soluzioni innovative di confronto, formazione e lavoro introdotte negli ultimi anni in Italia ed in Europa. La progettazione pone le basi di questo intervento nello studio ed interpretazione di casi di successo emersi nel contesto imprenditoriale, universitario e sempre più spesso cittadino, mutuando i modelli organizzativi, le modalità di fruizione, i metodi attuativi, uniti all'esperienza ed alla conoscenza sul territorio che la attività associativa può apportare all'iniziativa in modo da massimizzare l'effetto sul territorio.

In particolare sono stati presi in esame le strutture polifunzionali pubbliche e private della Aalto University di Helsinki, Startup Sauna (<http://startupsauna.com>), AppCampus (<http://www.chefuturo.it/2013/10/finlandia-la-mia-vita-ad-appcampus/> e <http://ace.aalto.fi/appcampus/>) e Vertical (<http://www.vertical.vc>), le eccellenze italiane come TAG-TalentGarden (<https://talentgarden.org>), H-Farm a Venezia (<http://www.h-farm.com>), TIM WorkingCapital a Roma, Bologna, Milano e Catania (<http://www.wcap.tim.it/it/i-nostri-acceleratori>), ImpactHub (<http://www.impacthub.net>), Wayra a Madrid, Barcellona, Monaco, Londra, Dublino (<http://wayra.co/en/>), ma anche i più vicini BIC di Città della Scienza a Napoli (<http://www.cittadellascienza.it/incubatore-e-fablab/incubazione/>), FiraStation a Pescara, 012 Factory a Caserta (<http://www.012factory.it>) e Hub di Giugliano (<http://www.hubspa.it>).



Vogliamo e possiamo dimostrare, al termine di questo percorso, che l'interazione sana tra pubblico, associazionismo e privato, coinvolgendo attori sul territorio anche all'esterno del partenariato, come ad esempio le esperienze che altre organizzazioni ed imprese vorranno portare all'attenzione della comunità attraverso il progetto, possa generare delle best practices da replicare nel tempo, nel contesto del Comune di Angri, ed eventualmente nello spazio svolgendo un ruolo da modello per altre realtà cittadine.

Obiettivi, contesto e bisogni (Descrivere brevemente il contesto di riferimento; indicare il bacino di popolazione giovanile interessato ed effettivamente raggiungibile, stimando realisticamente i fattori che possono influenzare l'accesso e la partecipazione alle attività di progetto, nonché, indicare gli obiettivi dell'intervento proposto)

I rapporti europei hanno mostrato che **l'abbandono precoce dei percorsi di istruzione è un fenomeno che determina maggior rischio di disoccupazione**, impieghi con minori garanzie, maggiore occorrenza di lavori part-time e guadagni inferiori (Nesse, 2010; Commissione europea, 2011a).

I giovani che abbandonano precocemente i percorsi di istruzione e formazione hanno minori probabilità di partecipare alla formazione permanente, il che – date le future esigenze di qualificazione – ridurrà ulteriormente le loro opportunità sul mercato del lavoro (Commissione europea, 2011a).

Nel 2013, il tasso di disoccupazione tra i giovani che hanno abbandonato precocemente la scuola, in tutta Europa, era del 41% (Commissione europea, 2014), in rapporto a un tasso di disoccupazione giovanile complessivo pari al 23,5% .

Questi dati dimostrano quindi che alle conseguenze individuali dell'abbandono precoce dei percorsi di istruzione e formazione sono legate anche quelle sociali ed economiche. Un'istruzione inadeguata implica che i giovani non hanno il livello di competenze richiesto dalle economie di oggi, che si basano sui mezzi di produzione ad alto coefficiente di conoscenze (Nevala et al., 2011).

**I fattori principali che causano l'abbandono scolastico** sono il background familiare e/o l'appartenenza a una famiglia di migranti, il genere e le condizioni socioeconomiche e il livello del sistema di istruzione e formazione.

In Italia ancora oggi il 15% dei ragazzi e delle ragazze non prosegue gli studi dopo il diploma delle medie e la cifra raggiunge percentuali molto più alte soprattutto nel nostro Sud.

La **"Strategia Europea del 2020"** ha posto tra gli obiettivi da raggiungere la **riduzione del tasso di abbandono scolastico nell'Unione europea (UE) al di sotto del 10 %** e per il raggiungimento di tale risultato, tra i diversi interventi proposti, l'action plan dell'Unione Europea mira a sviluppare una strategia per modernizzare l'istruzione e la formazione professionale, includendo lo sviluppo dell'educazione e della formazione all'imprenditorialità.

Inoltre il POR FSE Campania 2014-2020 ha come obiettivo specifico (ASSE I Occupazione, OT8, OS 2) Aumentare l'occupazione dei giovani ed attivare, in particolare per quanto riguarda l'Azione 8.1.7, "percorsi di sostegno servizi di accompagnamento e/o incentivi) alla creazione d'impresa e al lavoro autonomo, ivi compreso il trasferimento d'azienda (ricambio generazionale).

Lo scopo delle attività progettuali è quello di diffondere competenze scientifiche ed imprenditoriali utili agli studenti per avere maggiore coscienza delle proprie capacità e del proprio valore, così da poter affrontare con sicurezza il futuro percorso universitario e lavorativo diventando imprenditori di se stessi.

Il progetto in definitiva non solo adotta una disciplina tecnico/scientifica, ma permette agli studenti ma vuole che gli studenti possano applicarla direttamente sin da subito, con lo scopo di produrre ricerca e trasferire modelli, metodi e strumenti per lo sviluppo dei processi d'innovazione, della tecnica e della scienza.

#### Destinatari (Indicare fascia d'età, caratteristiche)

Il progetto si propone di coinvolgere diversi destinatari in funzione delle diverse linee d'azione, seppur nella stretta correlazione tra i diversi impianti laboratoriali:

1. il laboratorio delle startup e della cultura imprenditoriale è destinato prevalentemente a giovani disoccupati o non occupati, anche privi di studi universitari che intendano avviarsi alla conoscenza della cultura d'impresa;
2. il laboratorio civico multimediale è destinato prioritariamente ai giovani identificati nelle linee guida del presente avviso pubblico con l'obiettivo di diventare un punto di riferimento e aggregazione per la società civile angrese;
3. il terzo ed ultimo laboratorio è destinato ai giovani in età scolare, iscritti agli istituti superiori e licei del territorio.

Spazio infrastrutturale pubblico (Fornire le informazioni relative allo spazio da destinare alle attività con specifico riguardo alla sua adeguatezza sia strutturale che gestionale rispetto alle attività programmate)

Lo spazio infrastrutturale pubblico al centro del progetto presso è un Centro Polifunzionale, recentemente ristrutturato, finanziato a seguito dell'avviso pubblico di cui al D.D. 284/11 e non attivo. La destinazione della struttura è coerente alle linee guida del presente avviso pubblico "Benessere Giovani" ed individuato da un'apposita delibera di giunta.

Descrizione delle attività (Descrivere in modo dettagliato le specifiche attività progettuali proposte, l'organizzazione delle stesse sia in termini di realizzazione che di gestione e tempistica, con la precisazione dei ruoli di ciascun partner all'interno del progetto, per il raggiungimento degli obiettivi prefissati)

### **Laboratorio delle startup e della cultura imprenditoriale**

Il percorso, attraverso un processo metodologico strutturato e precedentemente testato, vuole creare un funnel aprendo, in una prima fase, l'iniziativa ad un pubblico molto vasto, attraverso una serie di eventi pubblici formativi attraverso i quali saranno identificati e selezionati gli "aspiranti imprenditori" che da fare partecipare alla seconda fase del laboratorio.

Una volta selezionati i partecipanti si procede alla creazione di dieci team di lavoro (orientativamente composti da tre o quattro persone) che, guidati da mentor e tutor, seguono un percorso teorico e pratico che permetta loro di avere una visione approfondita e contemporanea della cultura imprenditoriale, con una particolare attenzione ai temi dell'innovazione, del digitale e delle nuove tecnologie dell'industria 4.0.

Durante il laboratorio i team hanno la possibilità di effettuare sessioni di formazione dedicati ai singoli progetti d'impresa e contemporaneamente di disporre di un luogo fisico dove realizzare il proprio progetto secondo la logica del Minimum Viable Product (MVP). Tutto ciò a stretto contatto con i mentor e con gli altri team all'insegna della collaborazione e contaminazione positiva. Il risultato di questo metodo è facilmente identificabile come un vero e proprio incubatore d'impresa, anche se in una fase ancora embrionale.

Il percorso del laboratorio è articolato nel seguente modo:

- ❖ **Evento pubblico finalizzato alla selezione dei partecipanti**
- ❖ **Team building ed introduzione al concetto di Startup**
  - Brainstorming: individuazione di una idea innovativa di impresa che possa valorizzare il patrimonio culturale ed economico in loco;
  - Mappatura delle competenze;
  - Creazione dei team di lavoro;
- ❖ **Lezioni interattive d'aula e attività laboratoriali sulla creazione d'impresa:**
  - Applicazione della metodologia Lean legata alla creazione d'impresa;
  - Business model canvas;
  - Creazione e comunicazione d'impresa/startup;
  - Il Pitch e lo Storytelling;
  - Execution dell'idea d'impresa;
  - Utilizzo delle nuove tecnologie: stampante 3D, robotica, programmazione web
- ❖ **Attività di cooperative learning:**
- ❖ **Gli studenti incontrano le aziende:**
- ❖ **Partecipazione a Contest regionale o nazionale:**



## **2. Laboratorio civico multimediale**

Il filo conduttore di questo programma, che pure può essere goduto tanto per singoli frammenti che nella sua interezza, è scandito da una serie di incontri ed esperienze che spaziano dal cinema alla letteratura, dalla musica ai videogiochi, utilizzando i media ed i linguaggi più affini ai destinatari in modo da introdurre, affrontare ed elaborare i temi della contemporaneità, della legalità e della convivenza civile.

Particolare attenzione è riservata alle opportunità di aggregazione e confronto, attraverso l'organizzazione di tornei di e-sports o la partecipazione in collegamento multimediale ad eventi di grande interesse giovanile.

Le principali fasi di questo laboratorio sono articolate in questo modo:

- ❖ **Identificazione delle tematiche e dei contributi;**
- ❖ **Organizzazione di un calendario di eventi;**
- ❖ **Installazione e gestione delle postazioni di consultazione e dell'archivio digitale.**



## **3. Laboratorio delle esperienze nell'alternanza scuola/lavoro**

Il programma prevede degli incontri di orientamento nelle scuole, a stretto contatto con insegnanti e dirigenti scolastici, degli incontri con le realtà imprenditoriali presso il centro polifunzionale e dei momenti di partecipazione

alla vita dell'impresa.

Il percorso sarà articolato in cinque fasi, durante le quali verranno realizzate attività di gruppo e momenti di mentoring individuale, con lo scopo di fornire ai team partecipanti gli strumenti utili alla focalizzazione della *business idea* e all'individuazione ai criteri per la presentazione efficace ai potenziali stakeholders:

❖ **Lezioni interattive d'aula e attività laboratoriali sulla cittadinanza attiva:**

- Trend e scenari del contesto economico e sociale contingente: analisi da parte degli studenti delle potenzialità e delle problematiche locali attraverso il coinvolgimento e la collaborazione attiva degli attori territoriali;
- Come gli interventi temporanei possono diventare permanenti: una storia sulla cittadinanza attiva attraverso due casi di studio;
- Progettare spazi e interventi urbani: attraverso la lettura dell'opera di Jan Gehl "Cities of People" si analizzeranno le modalità con cui gli stakeholder (inclusi i cittadini, i turisti e tutti gli attori dell'economia locale) possono contribuire a valorizzare il territorio.

❖ **Lezioni interattive d'aula e attività laboratoriali sulla creazione d'impresa:**

- Brainstorming: individuazione di una idea innovativa di impresa che possa valorizzare il patrimonio culturale ed economico in loco;
- Mappatura delle competenze;
- Creazione dei team di lavoro;
- Applicazione della metodologia Lean legata alla creazione d'impresa;
- Business model canvas;
- Creazione e comunicazione d'impresa/startup;
- Il Pitch e lo Storytelling;
- Execution dell'idea d'impresa;
- Utilizzo delle nuove tecnologie: stampante 3D, robotica, programmazione web

❖ **Attività di cooperative learning**

❖ **Gli studenti incontrano le aziende**

Al termine del percorso ogni team avrà lavorato alla ideazione e realizzazione dei propri progetti con la possibilità di accedere a contest regionali o nazionali.

**Metodologie e strategie (Descrivere gli approcci metodologici e gestionali innovativi delle attività proposte, con particolare riferimento agli elementi di innovazione e originalità in rapporto alle problematiche giovanili ed al territorio di riferimento)**

**I laboratori proposti da Dpixel, auLAB e l'associazione il Quadrifoglio sulle tre linee d'azione del progetto prevedono di supportare i destinatari dell'iniziativa attraverso lezioni interattive e attività pratiche che mirano da un lato a contrastare la dispersione scolastica rendendo gli studenti protagonisti attivi all'interno del contesto scolastico e territoriale d'appartenenza, dall'altro a promuovere la cultura d'impresa e dell'autoimpiego tra i giovani inoccupati.**

In tutti e tre i laboratori più che di un percorso d'impresa in senso classico si vuole proporre un percorso di "intrapresa", ovvero un modello formativo che offra ai destinatari del progetto degli strumenti che stimolino la loro proattività ed il saper fare, in un'ottica di impegno, partecipazione e responsabilità. Questo obiettivo è valido sia nel contesto del laboratorio di cultura d'impresa che nelle esperienze destinate agli studenti nell'ottica dell'alternanza scuola/lavoro, ma anche nel più ampio contesto della formazione cultura civica improntata al fare ed alla partecipazione alla realizzazione del bene pubblico.

Per tanto il progetto formativo si pone come principale obiettivo da raggiungere quello **di inculcare negli studenti una visione positiva dell'esperienza realizzativa**, valorizzando in essi la creatività, lo spirito d'iniziativa, la determinazione e la capacità di progettare e di dare concretezza alle opportunità offerte dall'ambiente in cui si vive.



La partecipazione attiva e la centralità degli studenti avviene all'interno di **una grande community formata da docenti, studenti e attori territoriali** che in sinergia possono innescare un incremento dello sviluppo culturale e sociale.

I capisaldi su cui si basa l'intervento sono: lavoro in team, disponibilità al confronto, ricerca di soluzioni innovative alle problematiche territoriali, mentalità proattiva, problem solving, leadership, consapevolezza del valore del singolo.

Le attività, associando ad una componente formativa anche quella ludica ed esperienziale, si articolano nelle seguenti modalità: lezioni interattive, progettazione di scenari, progettazione autonoma degli studenti, interventi di esperti, studi di caso, workshop, lavoro a distanza, uscite sul territorio e comunicazione on line.

Per quanto riguarda invece il raggiungimento degli obiettivi prefissati, questi saranno costantemente misurati attraverso procedure di monitoraggio condotte da una cabina di regia (costituita da tutor, docenti e presidi) che valuterà gli effetti del percorso sul singolo studente e sul territorio.

#### Risultati attesi (Descrivere nel dettaglio i risultati attesi dalle attività relative alla proposta progettuale coerentemente con le azioni prescelte)

I laboratori si propongono di realizzare i seguenti obiettivi:

- Fornire agli studenti, strumenti nuovi e utili per la loro realizzazione personale e professionale;
- Promuovere l'autoimprenditorialità giovanile;
- Promuovere la cultura della legalità e la partecipazione attiva alla società civile;
- Permettere ai ragazzi di acquisire competenze e conoscenze scientifiche;
- Creare un ponte tra scuola, università, mondo del lavoro e enti del territorio.

#### Sostenibilità ed efficacia dell'intervento progettuale, rispondenza ai bisogni del territorio (Descrivere l'efficacia delle azioni proposte in relazione agli obiettivi del progetto; l'impatto delle stesse attività sulla popolazione giovanile e la collettività in generale, nonché, sui bisogni del territorio anche con l'indicazione del n.ro stimato di giovani complessivamente coinvolti nel progetto)

Ogni laboratorio ha nella propria missione la **sostenibilità del proprio modello organizzativo** e del progetto complessivo. La visione di un progetto del genere non può prescindere dai risultati tangibili e misurabili che ricadranno sul territorio e **sull'adattamento e replicabilità delle metodologie adottate** nel periodo successivo ai 24 mesi previsti dall'orizzonte temporale attuale.

L'innesto di questa iniziativa nel tessuto urbano e civico del territorio di Angri, infatti, non deve rimanere un esperimento fine a se stesso o un'iniziativa effimera, ma deve risultare simbiotica al corpo della città, tanto più se sviluppata nel suo cuore storico, quanto piuttosto un prototipo, un modello di integrazione.

La sostenibilità del progetto nell'arco dei 24 mesi è congruente alle risorse identificate nell'avviso pubblico, **senza ulteriori esborsi** da parte dell'ente capofila, e sarà garantita a regime dagli sponsor che già attualmente credono e investono nelle nostre attività.

Vogliamo e possiamo dimostrare, al termine di questo percorso, che l'interazione sana tra pubblico, associazionismo e privato, coinvolgendo attori sul territorio anche all'esterno del partenariato, come ad esempio le esperienze che altre organizzazioni ed imprese vorranno portare all'attenzione della comunità attraverso il progetto, possa generare delle best practices da replicare nel tempo, nel contesto del Comune di Angri, ed eventualmente nello spazio svolgendo un ruolo da modello per altre realtà cittadine.

## Valorizzazione e diffusione dei risultati progettuali

Le attività di comunicazione inerenti al progetto mireranno a coinvolgere innanzitutto le scuole del territorio, le associazioni giovanili, i centri per l'impiego e altri enti privati e pubblici che possono svolgere un ruolo efficace nel coinvolgimento diretto ed efficace del bacino potenziale di intervento del progetto.

La valorizzazione e la diffusione dei risultati raggiunti avverrà attraverso cinque canali principali:

- L'organizzazione di eventi pubblici attraverso cui promuovere le attività previste dal progetto ed effettuare la selezione dei partecipanti;
- L'organizzazione di un calendario di eventi relativi al laboratorio civico multimediale e l'apertura dei sistemi di consultazione attraverso l'iscrizione alle attività del centro polifunzionale;
- La partecipazione dei progetti sviluppati nei laboratori per la creazione d'impresa a contest regionali e nazionali in grado di garantire un confronto obiettivo e scrupoloso delle proposte elaborate con il mondo imprenditoriale ed eventualmente con il mercato;
- La partecipazione ad uno o più investor day, nel quale gli aspiranti imprenditori avranno la possibilità di promuovere il proprio progetto ad investitori, incubatori d'impresa e realtà imprenditoriali strutturate che intendono investire in innovazione;
- Attività di comunicazione inerenti al progetto mirate a coinvolgere innanzitutto le scuole del territorio, le associazioni giovanili, i centri per l'impiego e altri enti privati e pubblici che possono svolgere un ruolo efficace nel coinvolgimento diretto ed efficace del bacino potenziale di intervento del progetto.

## I Partner del Progetto

### **COMUNE DI ANGRI** : Capofila /Beneficiario

Piazza Crocifisso ,23  
84012 Angri (SA)  
Tel. 081.5168111  
Sito Web <http://www.angri.gov.it/>

Per il Progetto : Terra – Centro Polifunzionale di Aggregazione Civica  
R.U.P. Dott. Alfonso Toscano  
Email di informazioni [alfonso.toscano@comune.angri.sa.it](mailto:alfonso.toscano@comune.angri.sa.it)  
Contatti <https://www.facebook.com/progettoterraangri/>

### **ASSOCIAZIONE IL QUADRIFOGLIO** : Partner

Via Meucci , 9  
84012 Angri (SA)  
Mail [ilquadrifoglioass@gmail.com](mailto:ilquadrifoglioass@gmail.com)  
Contatti <https://www.facebook.com/ilquadrifoglioass/>

### **AULAB SRL** : Partner

Sede legale: Via Volga c/o Fiera del Levante,  
70123, Bari (Ba),  
Sede operativa : Via Traversa Badia, 17

84012 Angri (SA)  
Contatti 333 8197324  
Mail [giancarlo.valente@gmail.com](mailto:giancarlo.valente@gmail.com)  
Sito web [www.aulab.it](http://www.aulab.it)

**DPIXEL : Partner**

Sede legale : Via Lamarmora, 12  
13900 Biella (BI)  
Sede Operativa: Via Traversa Badia, 17  
84012 Angri (SA)  
Contatti 02 45473740  
Mail [info@dpixel.it](mailto:info@dpixel.it)  
Sito web [www.dpixel.it](http://www.dpixel.it)

## Competenze ed esperienze del partenariato

### **ASSOCIAZIONE IL QUADRIFOGLIO**

L'Associazione Il Quadrifoglio nasce nel febbraio del 2016. È un'Associazione che s'ispira a principi di solidarietà ed umanità, con l'intento di agire a favore della collettività, agendo nel campo del sociale, della partecipazione civile, della formazione e promozione della persona, del sostegno alla cultura.

Essendo di recente costituzione, non annovera particolari esperienze operative nel primo anno di attività, ma si presenta forte delle esperienze personali e professionali dei propri soci.

In particolare l'associazione ha costruito una forte sinergia con i partner individuati per la formulazione di una proposta progettuale relativa a questo avviso pubblico, condividendo con loro la volontà di intervenire sul territorio per creare occasioni di formazione alla cultura d'impresa e offrire nuove opportunità a chi ancora non ha un lavoro e ha un'idea imprenditoriale da sviluppare.

L'Associazione condivide da statuto le finalità del presente avviso pubblico e le modalità d'intervento proposte nel progetto, facendo proprie le istanze della cittadinanza ed in particolare dei giovani riguardo l'esigenza della identificazione e valorizzazione di spazi stabilmente destinati alla creazione e fruizione di eventi culturali. Il progetto offre la possibilità di agire direttamente sui temi sociali che sono al centro della vita associativa.

L'Associazione Il Quadrifoglio ricoprirà un ruolo centrale di coordinamento e gestione delle attività e dei luoghi destinati ad accoglierle. In particolare si occuperà direttamente della gestione della seconda linea d'azione individuata

nel presente progetto, sovrintendendo all'organizzazione degli eventi e degli incontri, effettuando le attività di segreteria e di gestione ordinaria e agirà, in accordo con i soggetti esterni, quali scuole, enti e aziende interessate dalle attività della terza linea d'azione.

#### **DPIXEL**

Dpixel S.r.l. è una società attiva dal 2006 nel campo dell'innovazione, con particolare specializzazione nel supporto alla nascita e crescita di imprese ad alto valore di innovazione e focus nei settori delle tecnologie digitali.

Nel 2012 dpixel ha lanciato sul mercato la metodologia Barcamper, un programma innovativo per le Startup, finalizzato all'accelerazione e alla creazione d'impresa, attraverso la ricerca sul territorio di idee ad elevato impatto.

La metodologia Barcamper è finalizzata a raccogliere e selezionare le idee d'impresa attraverso colloqui one-to-one che si svolgono sul Barcamper, un vero e proprio camper attrezzato a ufficio mobile che tocca le principali città in base a un calendario prestabilito.

Dal 2014 dpixel, insieme all'Associazione TechGarage e auLAB, e con il supporto di Giffoni Innovation Hub, Cisco, Hp porta nelle Scuole Secondarie il programma a "Scuola di Startup" con l'obiettivo di avvicinare i giovani alla cultura d'impresa ed ad una scelta più consapevole del loro percorso universitario.

Lo scopo delle attività progettuali è quello di diffondere competenze scientifiche ed imprenditoriali utili agli studenti per avere maggiore coscienza delle proprie capacità e del proprio valore, così da poter affrontare con sicurezza il futuro percorso universitario e lavorativo diventando imprenditori di se stessi.



Parte integrante della mission di dpixel è stabilire un canale di collaborazione tra innovatori, attori locali e network di investitori, dando un impulso all'economia del territorio e sviluppando un percorso di eccellenza in continua evoluzione. La nostra volontà è diffondere competenze e best practices, promuovendo l'open innovation e il trasferimento tecnologico mediante i nostri servizi, attraendo visibilità sul territorio e a livello nazionale.

Dpixel si occuperà della progettazione e della realizzazione e del coordinamento delle attività formative relative alla prima linea d'azione, integrando le proprie competenze a quelle degli altri partner per consentire anche alle altre linee d'azione individuate dal progetto di procedere armoniosamente verso la realizzazione delle finalità proposte.

#### **AULAB**

AuLAB srl dal 2014 promuove sul tutto il territorio nazionale laboratori di imprenditorialità per le scuole superiori sia in classe che online tramite programmi di training. I laboratori formativi si articolano sia all'interno del programma ministeriale di "Alternanza scuola-lavoro", sia attraverso il percorso "A scuola di Startup", ([www.ascuoladistartup.it](http://www.ascuoladistartup.it)) una competizione nazionale, supportata da Techgarage con il contributo di Fondazione Cariplo e Microsoft e organizzata in partnership con dPixel e Giffoni Innovation Hub, in cui si "sfidano" i migliori progetti imprenditoriali ideati dagli studenti di tutta Italia



Lo scopo delle attività progettuali realizzate da auLAB è quello di diffondere competenze scientifiche ed imprenditoriali utili agli studenti per avere maggiore coscienza delle proprie capacità e del proprio valore, così da poter affrontare con sicurezza il futuro percorso universitario e lavorativo diventando imprenditori di se stessi.

AuLAB con un percorso d'aula ed una piattaforma online accompagna gli studenti degli istituti secondari di secondo grado nella scelta del percorso universitario/lavorativo. Si basa su un modello di consumo collaborativo e condivisione di conoscenza. Unisce una formazione d'aula ad una piattaforma online che permette a tutti gli studenti di prendere coscienza del proprio valore, formarsi sulle tematiche più attuali relative alla creazione di una identità digitale, giungere alla scelta del percorso universitario attraverso un'idea d'impresa e integrare la propria formazione con un tirocinio estivo di orientamento.

AuLAB con un percorso d'aula ed una piattaforma online accompagna gli studenti degli istituti secondari di secondo grado nella scelta del percorso universitario/lavorativo. Si basa su un modello di consumo collaborativo e condivisione di conoscenza. Unisce una formazione d'aula ad una piattaforma online che permette a tutti gli studenti di prendere coscienza del proprio valore, formarsi sulle tematiche più attuali relative alla creazione di una identità digitale, giungere alla scelta del percorso universitario attraverso un'idea d'impresa e integrare la propria formazione con un tirocinio estivo di orientamento.

